

Universidad de La Salle

Ciencia Unisalle

Licenciatura en Educación Religiosa

Facultad de Ciencias de la Educación

1-1-1998

La experiencia creativa en el espacio y el ambiente educativo: propuesta para el desarrollo de la creatividad de los jóvenes preadolescentes del Instituto San Bernardo de La Salle

José Edilson Espitia Barrera
Universidad de La Salle, Bogotá

Follow this and additional works at: https://ciencia.lasalle.edu.co/lic_educacion_religiosa

Citación recomendada

Espitia Barrera, J. E. (1998). La experiencia creativa en el espacio y el ambiente educativo: propuesta para el desarrollo de la creatividad de los jóvenes preadolescentes del Instituto San Bernardo de La Salle. Retrieved from https://ciencia.lasalle.edu.co/lic_educacion_religiosa/130

This Trabajo de grado - Pregrado is brought to you for free and open access by the Facultad de Ciencias de la Educación at Ciencia Unisalle. It has been accepted for inclusion in Licenciatura en Educación Religiosa by an authorized administrator of Ciencia Unisalle. For more information, please contact ciencia@lasalle.edu.co.

**LA EXPERIENCIA CREATIVA EN EL ESPACIO Y EL AMBIENTE EDUCATIVO:
PROPUESTA PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS JÓVENES
PREADOLESCENTES DEL INSTITUTO SAN BERNARDO DE LA SALLE**

HNO. JOSÉ EDILSON ESPITIA BARRERA F.S.C. 24931035

**UNIVERSIDAD DE LA SALLE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE ESTUDIOS RELIGIOSOS
SANTAFÉ DE BOGOTÁ D.C.**

1998

**LA EXPERIENCIA CREATIVA EN EL ESPACIO Y EL AMBIENTE EDUCATIVO:
PROPUESTA PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS JÓVENES
PREADOLESCENTES DEL INSTITUTO SAN BERNARDO DE LA SALLE**

HNO. JOSÉ EDILSON ESPITIA BARRERA F.S.C.

**Monografía para optar al título de
Licenciado en Educación con Especialidad en Estudios Religiosos.**

Director

**HNO. FABIO HUMBERTO CORONADO PADILLA, F.S.C.
Licenciado en Educación**

UNIVERSIDAD DE LA SALLE

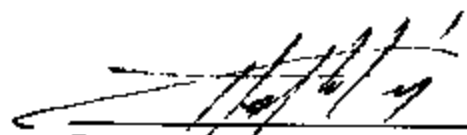
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

DEPARTAMENTO DE ESTUDIOS RELIGIOSOS

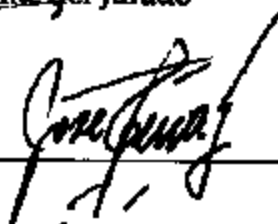
SANTAFÉ DE BOGOTÁ D.C.

27 DE NOVIEMBRE DE 1998

Nota de aceptación



Presidente del Jurado



Jurado



Jurado

Santafé de Bogotá D.C. 27 de noviembre de 1998

A José Ruben y Gloria María mis
padres, a Mauricio mi hermano y a
todas las personas que por medio
de su creatividad expresan la
presencia del Espíritu de Dios en el
mundo.

AGRADECIMIENTOS

El autor expresa su agradecimiento a:

El Hno. Fabio Humberto Coronado Padilla, Licenciado en Educación y Director de la Investigación, quien desde el principio, oriento y enriqueció este proceso.

El Hno. Fabio Gallego Arias, Rector de la Universidad de La Salle, como representante de la comunidad educativa, por sus valiosos aportes a mi formación humana, cristiana y profesional.

El Hno. Pedro Alonso Suescún Jaimes, Director del Departamento de Estudios Religiosos, por su apoyo y exhortación para realizar este trabajo.

El Hno. Carlos Enrique Carvajal Costa y al Hno. Armando Solano Suárez, por sus aportes y sugerencias.

El Hno. Isidoro Daniel Cruz Rodríguez, Director del Escolasticado Lasallista, y a cada uno de mis Hermanos, que me acompañaron en mi proceso de formación, como Hermano de las Escuelas Cristianas.

Los estudiantes del Instituto San Bernardo De La Salle y el Bachillerato Integral IDIPRON, quienes a través de la labor educativa, enriquecieron este trabajo con sus comentarios y experiencias.



CONTENIDO

	pág.
INTRODUCCIÓN	27
1. NUESTRO UNIVERSO SIMBÓLICO; RAZONES PARA HABLAR DE CREATIVIDAD	32
1.1 ZONA DE REALIDAD EXTERIOR	40
1.1.1 Nuestro imaginario colectivo	40
1.1.2 El espíritu de la reforma educativa	44
1.1.3 El universo simbólico de los jóvenes	47
1.2 ZONA DE REALIDAD INTERIOR	50
1.2.1 El mundo perdido de la imaginación	50
1.2.2 La fantasía creadora	52
1.2.3 Reflexiones en torno al Parádito	56
1.3 ZONA INTERMEDIA (EL JUEGO)	58
2. ¿Y QUÉ ES LA CREATIVIDAD?: ASPECTOS TEÓRICOS QUE NOS PERMITEN HABLAR DEL DESARROLLO DE LA CAPACIDAD CREADORA	61
2.1 ALGUNAS NOCIONES EN TORNO A LA CREATIVIDAD	62
2.2 IDEAS ERRÓNEAS SOBRE CREATIVIDAD	72
2.3 LA CREATIVIDAD Y SUS CARACTERÍSTICAS	77

2.3.1	Factores aptitudinales	78
2.3.2	Factores somáticos	79
2.3.3	Factores psicológicos	81
2.3.4	Factores personales	82
2.3.5	Factores actitudinales	83
2.3.6	Factores socioculturales	86
2.4	ENFOQUE DE LA CREATIVIDAD COMO PROCESO	89
2.4.1	La creatividad como acto intelectual	90
2.4.2	Lo ilógico y natural del pensamiento creativo	95
2.4.3	La necesidad del pensamiento creativo	98
2.4.4	Aprendizaje neuronal de la creatividad	100
2.4.5	El proceso creador	103
2.4.6	Las fases del proceso creador	106
3.	EL JUEGO Y SU RELACIÓN CON LA CREATIVIDAD; EL CREAR ES COMO EL JUGAR	111
3.1	EL JUEGO; ENTRE LOS FENÓMENOS CULTURAL Y TRANSICIONAL	112
3.2	EL JUEGO COMO TAL	119
3.3	EL JUEGO Y LAS ACTIVIDADES CREATIVAS	123
3.4	LOS PADRES Y EL MAESTRO; ROL EN LA ACTIVIDAD LÚDICA	133
3.5	EL AMBIENTE LÚDICO-CREATIVO; REINO DEL HUMOR Y EL COMPARTIR	135

4. EL ESPACIO Y EL AMBIENTE CREATIVO: PROPUESTAS EN TORNO AL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD	139
4.1 LOS AGENTES GENERADORES DE CREATIVIDAD	141
4.1.1 Objetivos del ambiente educativo como generador de creatividad (A)	141
4.1.2 Perfil del maestro creativo (M)	143
4.1.3 Perfil del educando creativo (E)	146
4.2 CURSOS Y TALLERES SOBRE CREATIVIDAD	148
4.2.1 Objetivos específicos de los cursos básicos de fundamentación teórico-aplicada de la creatividad total (C)	149
4.2.2 Objetivos específicos de los talleres sobre técnicas de creatividad total (T)	152
4.2.2.1 Objetivos de las técnicas básicas de creatividad (T)	152
4.2.2.2 Objetivos de la expresión creativa total (EC)	155
4.2.2.3 Objetivos de la creatividad social cotidiana (S)	157
4.3 IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA : PERSPECTIVAS	160
5. CONCLUSIONES	163
BIBLIOGRAFÍA	168

LISTA DE CUADROS

	pág.
Cuadro 1. Ideas básicas sobre creatividad.	70
Cuadro 2. Aspectos más significativos en torno a los dos tipos de pensamiento.	92
Cuadro 3. Comparación de los tres procesos.	104
Cuadro 4. Fases del proceso creador en la persona creativa y en la ingeniosa.	108
Cuadro 5. Momentos no lineales en el proceso creativo.	110
Cuadro 6. El jugar es como el crear.	123
Cuadro 7. Finalidad y usos del internet.	129
Cuadro 8. Agentes generadores de creatividad.	148
Cuadro 9. Fundamentación teórico-práctica básica.	152
Cuadro 10. Técnicas básicas y expresión de la creatividad.	159

LISTA DE FIGURAS

	pág.
Figura 1. Sistemas simbólicos.	35
Figura 2. Zonas de realidad.	37
Figura 3. Diferencias ante un estímulo de los dos tipos de pensamiento.	93
Figura 4. Síntesis de las concepciones básicas del cerebro.	94
Figura 5. El salto del pensamiento creativo rompe con la lógica del pensamiento vertical.	98
Figura 6. El juego como posibilidad de usar toda la personalidad.	117
Figura 7. Acción transformadora del juego.	122
Figura 8. Importancia de la comunicación en el juego.	137

LISTA DE ANEXOS

	pág.
Anexo A. Perfil de formación del Educando.	174
Anexo B. Objetivos del Proyecto Educativo Institucional.	176
Anexo C. ¿Tienes creatividad?	177
Anexo D. ABCedaRIO: La creatividad es...	180
Anexo E. Pensamientos sobre creatividad.	183
Anexo F. Material Didáctico para la Sustentación	187
Anexo G. Test de Abreación para Evaluar la Creatividad (TAEC).	215

INTRODUCCIÓN.

Este trabajo nació de las inquietudes suscitadas por los datos que reveló el estudio realizado sobre el estado socio-cultural del Colegio Instituto San Bernardo De La Salle en el año 1995 y los objetivos del Proyecto Educativo Institucional en consonancia a esta realidad, donde nos podemos dar cuenta de la necesidad del desarrollo de la creatividad en nuestros estudiantes*.

Al mismo tiempo y como telón de fondo encontramos que la actitud creativa de los jóvenes es desplazada por una serie de elementos cotidianos, como por ejemplo el ver televisión, lo cual los limitaba muchas veces a ser sujetos simplemente receptores, pasivos y repetidores de "impactos" de información.

De igual manera, los avances de la ciencia y la tecnología como la realidad virtual y el ciberespacio, los lleva a dejar de lado el aspecto comunitario del juego y de la imaginación, limitándose al individualismo y los estímulos de lo irreal, desviando su interés por curiosar y explorar la realidad en que viven.

* En el Anexo A y B. encontramos algunos elementos que reflejan estos aspectos.

De acuerdo a esto se planteó en el Proyecto Educativo Institucional como énfasis de formación, el desarrollo de las habilidades de pensamiento (pensamiento lógico, creatividad, análisis y habilidades comunicativas) y formación ética-personal. Apartir de lo cual se empezó a hablar de creatividad, pero sin concretizar una propuesta clara.

Ante estas situaciones nos planteamos la pregunta: ¿Cómo fomentar, la creatividad en los estudiantes preadolescentes del Instituto San Bernardo De La Salle, por medio de la expresión creativa y la experiencia lúdica? Tratando de dar respuesta a esta pregunta, este trabajo presenta una propuesta concreta para fomentar la creatividad.

El objetivo del trabajo es encontrar los instrumentos pedagógicos complementarios al sistema educativo en los estudiantes de octavo grado que favorezcan una experiencia creativa como condición necesaria para desarrollar la actitud investigativa, crítica y transformadora de la realidad, desde la experiencia lúdica, la expresión creativa y la creática.

La metodología empleada en este trabajo es una profundización teórica sobre la creatividad y los medios para desarrollarla, además abordaré algunos temas que me introduzcan a la propuesta del ambiente creativo, estos girarán en torno a la lúdica y la creatividad. Todo esto apoyado en una rigurosa investigación

bibliográfica. En cuanto a la metodología del trabajo escrito desde esta propuesta creativa, se permitirá jugar con algunos aspectos, aunque respetando lo esencial.

Intento esbozar los elementos que resultan claves en torno a la propuesta de la creatividad en el ámbito educativo, para lo cual se ha efectuado en el capítulo uno, una síntesis de los rasgos que en nuestra sociedad y en nuestra cultura, inciden en el acto creador, desentrañando el universo simbólico en el cual nos movemos, descubriendo una gran fuerza, en muchos casos desperdiciada. Después de comprobar esto, en el capítulo dos, se buscaron elementos teóricos que sustenten y orienten, una posible acción, que promueva y fortalezca la creatividad en nuestros estudiantes. En el capítulo tres se intenta presentar la relación del juego con el acto creador, descubriendo elementos importantes para luego desembocar en la propuesta final sobre el espacio y el ambiente creativo.

La creatividad se nos presenta como la oportunidad de transformar la realidad, de solucionar los problemas más sencillos hasta las situaciones más complejas. Pero para lograr todo esto en la práctica se necesitan estrategias concretas que nos ayuden a desarrollar nuestra capacidad de crear, para esto considero verdaderamente importante, el fomento de la sensibilidad y la capacidad creadora por medio del arte, así mismo la experiencia lúdica como "pedagogía de la creatividad", y la creática como los canales para encauzar nuestro pensamiento

convergente y divergente; inteligencia y creatividad, de integrar la ciencia y el arte; la razón y el sentimiento en conclusión, de armonizar esa fuerza humana y divina de transformar, innovar, inventar...

Nuestra sociedad necesita de hombres creativos que generen cambios transformadores de nuestra realidad injusta, el liberar las conciencias de la manipulación de los más variados intereses, a través de la creación de un ambiente, que genere el encuentro consigo mismo, con los otros y con sus antepasados en un clima agradable, verdaderamente humano.

El generar en la institución educativa un ambiente para jugar, emocionarse y crear, en una realidad como la nuestra, donde la situación económica y social es difícil, nos podría hacer pensar que es un proyecto vacío y fuera de contexto, pero este prejuicio ha llevado en lo cotidiano a privar a nuestros jóvenes del juego y del desarrollo de la capacidad creativa, como oportunidad de potenciar la aptitud y actitud creativas.

Las actividades lúdico-creativas se convierten en una propuesta muy concreta para la formación de un ambiente educativo propulsor de la creatividad como máxima expresión del pensamiento humano, la experiencia lúdica en la Institución Educativa, sería un espacio dentro del currículo oculto de la institución que contribuiría enormemente a colmar en parte los vacíos de la propuesta educativa.

El interés que en mí se ha despertado por el tema y la necesidad sentida en nuestra institución, de orientar a nuestros alumnos por caminos nuevos de invención y transformación hizo posible también el desarrollo del proyecto. En un primer momento se restringirá, a los estudiantes preadolescentes con quienes actualmente desarrollo mi actividad pedagógica.

Dentro de las dificultades y limitaciones que se presentaron en el proceso investigativo encontramos en primer lugar, que habitualmente en el ambiente escolar se pretende desarrollar con mayor privilegio la inteligencia, aunque en la realidad también en este aspecto, se encuentran muchas deficiencias.

Los logros alcanzados en este trabajo en el ámbito personal, resultan de incalculable valor, pues, la verdad sea dicha, se descubre a través de esta experiencia que uno de los rasgos que más nos acercan a Dios es la creatividad, expresada por medio de la aptitud y actitud creativas en la experiencia pedagógica y en general en la cotidianidad de la existencia.

Se convierte todo esto en un verdadero proyecto para realizar durante toda la vida, en le plano personal y profesional. La proyección de esta propuesta es aplicable a otros centros educativos, pues es evidente la necesidad de la creatividad en el medio escolar, de igual forma es extensiva a la persona, en diferentes momentos de su proceso evolutivo.

1. NUESTRO UNIVERSO SIMBÓLICO: RAZONES PARA HABLAR DE CREATIVIDAD

Al buscar razones para hablar de creatividad, encontramos en nuestro contexto, diversos elementos que estructuran lo que es nuestro Universo Simbólico, realidad clave, que fomenta o bloquea esta capacidad. El Universo Simbólico o mundo imaginario se ve enriquecido por elementos de diversa índole, uno de ellos, es la cultura, la cual señala de una u otra forma, nuestra dirección, el rumbo de nuestra existencia, por eso como dice el Sumo Pontífice:

La cultura es la expresión del hombre, es la confirmación de la humanidad. El hombre la crea y mediante ella, el hombre, se crea a sí mismo con el esfuerzo interior del espíritu, del pensamiento, de la voluntad, del corazón. Y al mismo tiempo crea la cultura en comunión con los otros. La cultura es la expresión del comunicar, del pensar juntos y del colaborar juntos los hombres. Nace del servicio al bien común y se convierte en bien esencial de las comunidades humanas¹.

Sin pretender adentrarnos en un examen exhaustivo de lo que significa la palabra cultura, pongamos de una vez en escena, el concepto elaborado por Nicolás Buenaventura Alder. Él dice que la cultura es; "...la forma como, en una comunidad, se casan y se influyen mutuamente el mundo del trabajo y el del juego,

¹ SEBÁ LÓPEZ, Hernando... Allocución de Juan Pablo II a los jóvenes polacos octubre de 1982...

el sistema de las relaciones sociales y el de las relaciones sociables². Dentro de esta denominación de cultura podemos percibir la conjugación del mundo de la producción que nos remite a los objetos y el de la recreación que se mueve entre símbolos. En nuestro contexto la productividad se asocia con el lucro, el cual desplaza la posibilidad del goce creador, reduciendo el trabajo a la simple repetición, a la relación social o contractual, negando las relaciones sociables típicas del juego y el sentido de comunión.

Es importante dilucidar en todo esto, que nuestra vida encuentra su cauce por medio del torrente de símbolos que emergen de nuestro Universo Simbólico, pues como lo señala Jaime Parra el símbolo es "el artefacto cultural ideado por el hombre para combatir la soledad"³, es la posibilidad de pensar en los otros y en sí mismo, es decir, que este mar de símbolos permite que la realidad del mundo, sin dejar el mundo, evoque otra realidad diferente a ella, dejando de ser un objeto para convertirse en un signo que es señal de alguna cosa o de un valor en relación con alguien, transformándose en la fuerza que provoca y convoca a cada una de nuestras acciones, pensamientos y sentimientos.

Nuestro Universo Simbólico se configura a partir de la cultura, la familia y la singularidad de cada ser humano, así que los malestares que se producen en estos

² BUENAVENTURA, Nicolás, La importancia de hablar mianda. Santafé de Bogotá : Cooperativa Editorial Magisterio, 1995. p.25.

³ PARRA, Jaime. Inspiración. Santafé de Bogotá : Cooperativa Editorial Magisterio, 1996. p.18.

lugares comunes, determinan este importante aspecto, pues, tengamos presente que el Universo Simbólico es la codificación de nuestra identidad y de la realidad que percibimos.

Para lograr comprender las causas que limitan la libertad de las personas es necesario asumir el conocimiento del desarrollo simbólico humano, estableciendo de esta forma en qué punto se detiene el avance hacia la autodeterminación y qué beneficio trae a una persona cierta situación de infantilismo mental. El preguntarse cuál es la actitud que asumimos nos ayuda a abandonarnos en el maravilloso mundo del símbolo y las repercusiones libertarias y lúdicas que tiene en nuestra existencia.

Dentro de este proceso de desarrollo simbólico podemos hacer la denominación de dos sistemas. En el primer sistema, los primeros símbolos del niño son parciales, funcionales, formando con estos, conjuntos de imágenes con la facilidad de desestructurarlas, no estableciendo así, una frontera entre el entorno y lo propio; este sistema sigue manifestándose durante toda la vida a través de los sueños, la fantasía y el pensamiento mágico, manifestaciones todas centradas en el cuerpo, estas formas de simbolización son de un alto valor adoptativo debido al control que se ejerce en el mundo externo para satisfacer las necesidades de supervivencia y deseo.

En el segundo sistema de desarrollo simbólico categorial y objetivante observamos un proceso de abstracción en el cual un símbolo señala a otro; es decir en este sistema el sujeto toma un espacio interior no perturbado por la necesidad corporal, permitiendo de esta manera una comprensión integral del hombre en su mundo, observando él, las cualidades buenas o malas de su entorno, de sus congéneres y de él mismo, he aquí la característica propia de este sistema la atención a la propia conciencia. (Véase la Figura 1.)

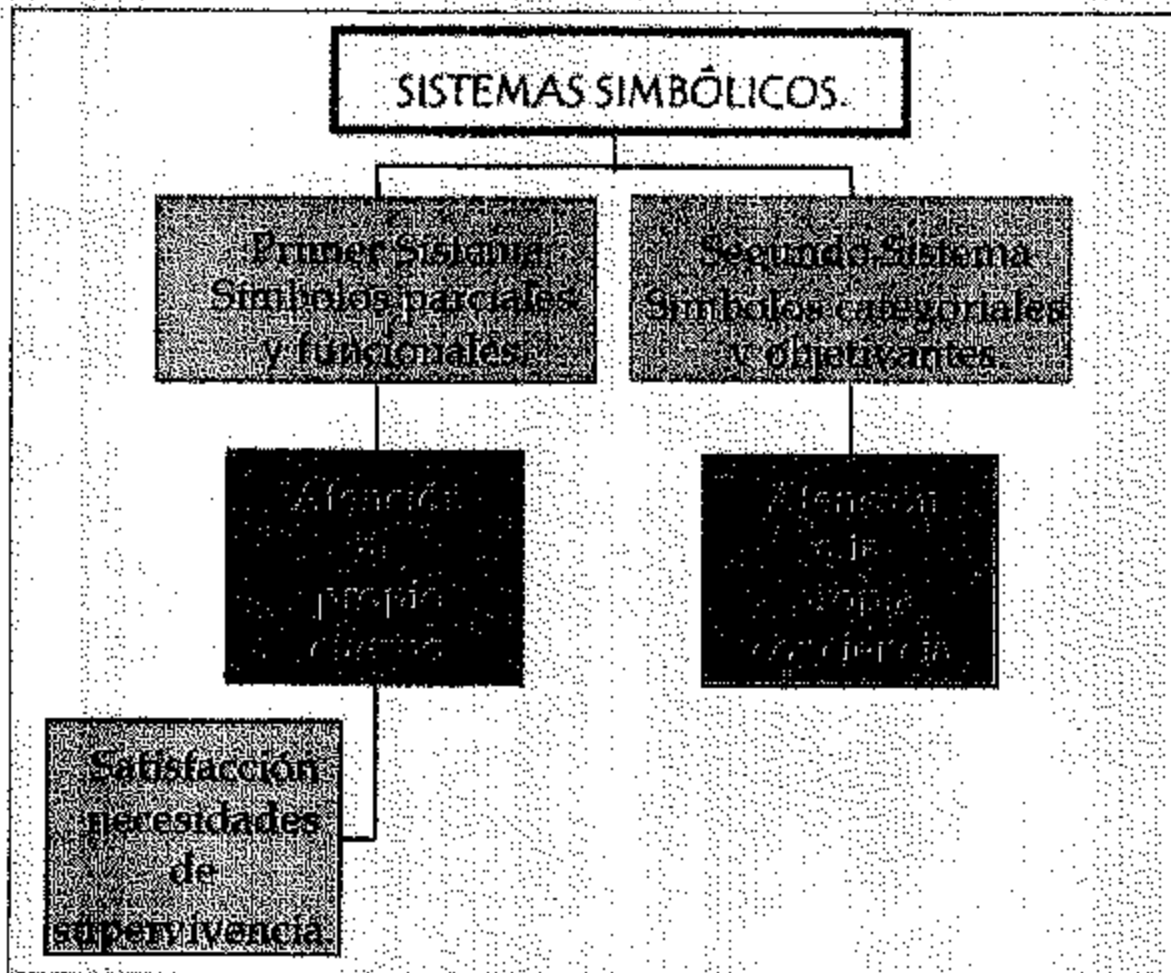


Figura 1. Sistemas simbólicos.

En este contexto el juego y la exploración autocrítica son actividades que permiten la construcción adecuada que posibilitan al hombre en su libertad y creatividad, contraria a la mentalidad aun imperante, normativa y limitante que coloca al estudiante en un plano pasivo, cortando su capacidad crítica, la capacidad de comunicación entre razón y fantasía llenándolo de tabúes y prejuicios los cuales decapitan, su libertad.

Ejercer la libertad es permitir brotar nuestra infancia, dándole cabida al juego y la fantasía, es destapar la curiosidad que en nosotros existe y vivir la creatividad para asegurar un refugio estable, es poner la vida al servicio de lo que se presente, pues el hombre (utilizándolo en sentido genérico y particular) a diario se enfrenta según donde esté ubicado a dos fenómenos que determinan lo que podríamos llamar zonas, según nos dice D.W. Winnicott⁴ donde podríamos tambalearnos como en la cuerda floja, entre la libertad y la locura:

- ☛ Zona de realidad exterior o compartida (lo perceptible).
- ☛ Zona intermedia (el juego).
- ☛ Zona de realidad interior o personal (lo informe).

⁴ WINNICOTT, D.W. Realidad y juego. Barcelona : Editorial Gedisa. 1998.p.17-58.

Estas realidades como vemos a continuación se hacen una en la zona intermedia del juego. (Véase la Figura 2.)

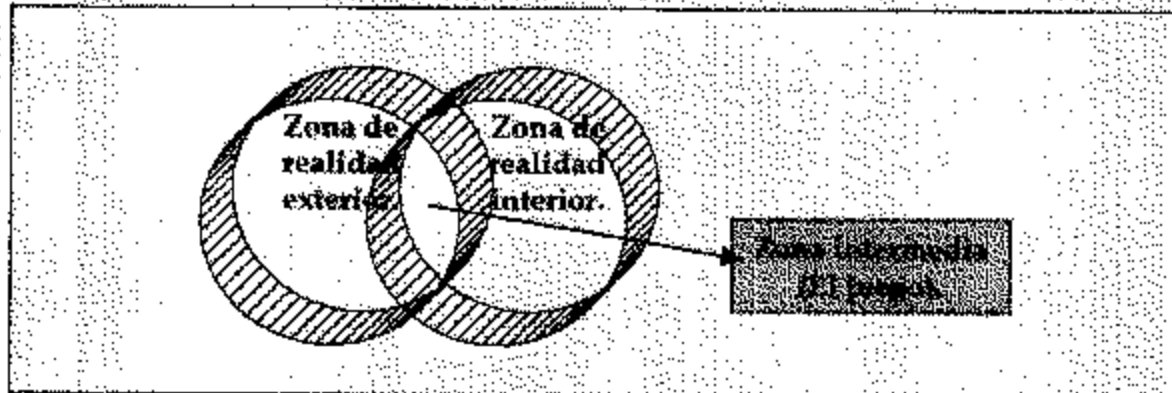


Figura 2. Zonas de realidad.

El juego creador se da en la vinculación del soñar y el vivir, el fantaseo por su parte se expresa como un soñar despierto, el cual obstaculiza la acción en el mundo real o exterior y además y quizás lo que es peor, obstruye el soñar y la realidad personal psíquica interna. El fantaseo, es sencillamente una imagen, en el sueño el valor simbólico de la imagen.

La "fantasía"* se expresa por medio del fantaseo de lo que ocurre de forma inmediata pero que no ocurre en modo alguno, por su parte la imaginación se da

*El concepto de fantasía para Winnicott como observamos adquiere un sentido peyorativo sin embargo en el presente escrito se asumirá como sinónimo de imaginación. Según el diccionario Fantasía (del lat. Phantasia y del gr. Phantasia) es la facultad que tiene el ánimo de reproducir por medio de imágenes las cosas pasadas o ideales, la imaginación en cuanto inventa o produce. Y la Imaginación (del latín imaginatio, onis) es la facultad del alma que representa las imágenes de las cosas. Por esta razón, preferiría fantasmagoría como ilusión de los sentidos o figuración vana de la inteligencia acompañado del concepto fantasioso; vano, presuntuoso.

en el mundo y en el lugar donde la vida y los sueños son la misma cosa, expresándose por medio de la exploración imaginativa donde se pasa de lo bueno a lo malo y se vuelve a lo bueno. En la fantasía se da inaccesibilidad y disociación con el vivir, en la imaginación se puede dar la represión pero sin embargo se mantiene asociada con la realidad exterior.

La expresión del universo simbólico o mundo imaginario se da en el ámbito personal y colectivo, ya que las personas, crecemos y nos desarrollamos dentro de un paisaje que imaginamos, consciente o inconscientemente, como natural y propio para nuestra vida. En ese imaginario están dibujadas todas las cosas que creemos que se pueden hacer y las que no. Ahí están los límites de lo que tenemos por posible e imposible ("eso nunca va a pasar...", "eso le ocurrirá a otros, pero a mí nunca..."); los límites de lo que somos capaces de concebir ("no tiene solución...", "no hay respuesta para eso..."); también aquello que tenemos por realidad o por fantasía ("eso sólo pasa en las películas...", "los sueños, sueños son...").

Ese imaginario no es algo que se piensa a cada rato, por supuesto, ni siquiera se es consciente de él; pero es el aliento que está en cada gesto. Su presencia decide hasta lo más cotidiano: comprarse o no comprarse algo, gastar o ahorrar, atreverse a conquistar a alguien que nos gusta o no, elegir una carrera que nos gusta o una que nos da seguridad, aspirar a otro trabajo, etc.

Pero, así como está presente en lo de todos los días, también se manifiesta en las más grandes empresas; porque las comunidades, las naciones, también poseen un imaginario, llamémoslo colectivo, y responden a él. Ese imaginario obra, podríamos decir, de un modo parecido al individual. Así, la manera de encarar los temas de salud o educación; el cuidado o el descuido de los aspectos ecológicos; la explotación o no de recursos naturales; los temas de seguridad industrial; la agresividad o debilidad en propuestas de exportación; la forma de gobierno; el salir a buscar nuevos mercados o no; y todos los aspectos de la vida de un país, están signados por ese imaginario colectivo.

Ahora bien, cuando un niño mete las manos en la arcilla las hunde en su imaginación y, en verdad, es su mundo interior el que se amasa entre sus dedos. Esto no tiene intenciones poéticas, es literalmente así. En cada dibujo, cada cuento, la mente crece, gana en plasticidad para relacionar datos o concebir nuevas ideas, se modela.

Entonces, trabajar en el desarrollo de la creatividad, es trabajar en ese imaginario individual y colectivo para volverlo favorable y posibilitarlo en el individuo y la comunidad.

1.1 ZONA DE REALIDAD EXTERIOR

Nuestra realidad sociocultural, económica y política, es algo que no podemos apartar de la tarea educativa, y mucho menos desde una propuesta creativa, por eso conocer dicha realidad nos debe conducir a la posibilidad del goce creador de una realidad compartida, que sea justa y pacífica, donde se tolere la diferencia y se de vuelo a la imaginación y la creatividad.

1.1.1. Nuestro imaginario colectivo. Colombia, “el país elástico y creativo” como lo denominaba Alma Guillermoprieto, escritora y periodista mexicana quien estuvo como jurado en los Premios Nacionales de Cultura en el año 1997 en Bogotá, respondía así a la pregunta que le hacía un periodista ¿cómo está hoy Colombia?

Hoy día no sé. Yo conozco una Colombia que se parece a la de los testimonios, en la que pasa de todo, en la que la gente vive en 20 años una vida que en 60 años no la alcanza a vivir una persona en otro país, que pasa por guerras, por desplazamientos, por violencia, por conflictos, por choques, por devaluaciones, por crisis económicas. Este es un país en el que la historia se agita mucho⁶.

Cuando se mira con cierta distancia la realidad, esta se percibe de una forma más veraz, que cuando estamos sencillamente inmersos en ella, por esta razón

⁶ ORTIZ, María Paulina. Alma Guillermoprieto habla de este país elástico y creativo. En : Cultura, El Tiempo, Santafé de Bogotá. (17, noviembre, 1997); p.11B.c.1-4.

considero que estas apreciaciones fruto de la reflexión, expresan esa realidad que vive el colombiano la cual le impone ciertas señales particulares, que se expresan de muchas maneras. Lo que me desconcierta y quizás me entristece más de nuestra patria es que vive un proceso constante en el que las cosas pasan y no tienen consecuencias ... y siguen pasando. Como que nunca hay una resolución definitiva ni dramática de nada. Y eso tal vez se refleje en un cierto temperamento del colombiano que es infinitamente flexible, readaptador, elástico y resistente. Alguien en Colombia que no se vuelve resistente y flexible, no sobrevive ni emocionalmente, ni físicamente.

Somos flexibles hasta con las normas... basta con tomar un taxi e ir al centro de Bogotá por la Circunvalar y morirse del susto, para medir cabalmente lo que es esa flexibilidad ante las normas, o subirse en un bus urbano, o parar en un semáforo para quedarse admirado con la infinidad de propuestas de economía informal; las estrategias del famosísimo rebusque para sobrevivir.

La opción para muchos de conseguir dinero fácil fruto del narcotráfico y atrás actividades delictivas los llevo por caminos de astucia (vicio de la inteligencia) buscando diversas estrategias que permitieran la viabilidad de su negocio, por mencionar sólo algunas; ese es, el testimonio de las mulas, los coqueros, los sicarios... todos de forma recursiva ejercen su acción.

Pero también somos creativos y sabemos vivir en condiciones hasta de regocijo situaciones límite, que a otras comunidades o grupos de personas tal vez las aniquilaría. Hay que ver cómo es la rumba en Bogotá, en Medellín o en Cali. Aquí la voluntad y la decisión de gozar lo que es gozable de la vida es muy intensa. O fijémonos también en la euforia que provoca un partido de fútbol de la Selección Colombia, o como dice Germán Moreno de la fundación PROCO; "¿Quién no ha sido impactado al visitar los barrios populares? Observar el contraste existente entre la monotonía de los planes y urbanizaciones gubernamentales, y por otra parte, la diversidad de diseños arquitectónicos y urbanísticos...ellos, fruto de la creatividad popular que despliega el manejo espontáneo y enriquecedor del espacio"⁷.

El mundo de hoy nos presenta en muchos casos, pocas oportunidades de expresión personal (ejercicio de capacidades creadoras). En el trabajo es difícil sentirse responsable de una obra total, porque la especialización en la mayoría de los casos lleva a realizar un trabajo repetitivo que mutila el despliegue de nuestro ser, aunque también presenta la innovación aunque como capacidad y posibilidad de unos pocos. En Colombia por ejemplo una nueva clase de ejecutivos se impone, "no tiene tareas específicas ni horarios fijos"⁸, pero reciben ingresos millonarios solo por botar ideas. En nuestro país los inventores cada vez son más, "Hace 15

⁷ MORENO, Germán. *Dialogar para construir*. Bogotá: ENDA-Documentos Tercer Mundo, 1987.p.84.

⁸ VIDA MODERNA. Les pagan por pensar. *En Semana*. Bogotá...: (18, agosto,1997); p.128-130.

años sólo había dos inventos anuales. Hoy se hacen 1615 según nos dice Alix Céspedes⁹, directora de la División Nuevas Creaciones de la Superintendencia de Industria y Comercio.

Por eso se hace necesario una Educación Creativa que contrarreste esta catástrofe de nuestra civilización. Todo esto no es sino una pequeña expresión de lo que es nuestro infinito universo simbólico.

Lo anterior a mi modo de ver, vislumbra las propuestas de la comisión de Ciencia, Educación y Desarrollo, que trata de expresar Gabriel García Márquez en la presentación del documento el cual de forma textual dice:

La misión de Ciencia, Educación y Desarrollo no ha pretendido una respuesta, pero ha querido diseñar una carta de navegación que tal vez ayude a encontrarla. Creemos que las condiciones están dadas como nunca para el cambio social, y que la educación será su órgano maestro. Una educación desde la cuna hasta la tumba, inconforme y reflexiva, que nos inspire un nuevo modo de pensar y nos incite a descubrir quiénes somos en una sociedad que se quiera más a sí misma. Qué aproveche al máximo nuestra creatividad inagotable y conciba una ética - y tal vez una estética - para nuestro afán desaforado y legítimo de superación personal. Que integre las ciencias y las artes a la canasta familiar... Que canalice hacia la vida la inmensa energía creadora que durante siglos hemos despilfarrado en la depredación y la violencia, y nos abra al fin la segunda oportunidad sobre la tierra que no tuvo la estirpe desgraciada del coronel Aurelio Buendía. Por el país próspero y justo que soñamos: al alcance de los niños¹⁰.



⁹ VIDA MODERNA. Mentas brillantes. En: Semana. Bogotá...; (6 octubre, 1997); p.148-151.

¹⁰ GARCÍA MÁRQUEZ, Gabriel. Por un país al alcance de los niños. En: Colombia al Filo de la Oportunidad. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio. 1998, p.22-23.

He aquí un reto nacional que merece toda nuestra atención, pues, todo nuestro ingenio debe encontrar un cause que lo lleve por senderos de transformación social y económica, cultural y humana donde se cobije toda la plenitud de nuestro potencial humano.

1.1.2 El espíritu de la reforma educativa. Vivimos sin lugar a dudas un momento privilegiado, que se expresa en movimientos generados por la Ley General de Educación, con sus principios democráticos, inspirados en la Constitución Nacional, estos son una invitación a la participación y a la autonomía.

La pregunta ahora sería; ¿Cómo podemos hacer realidad estos parámetros escritos, en nuestra comunidad educativa? ¿Cómo desarrollar la autonomía en nuestros educandos en este momento de transición y de crisis determinada por el cambio de paradigma educativo? Este es un verdadero desafío que merece nuestra atención, es un momento para desplegar nuestra creatividad.

Contemplemos ahora algunos de los fines que nos propone nuestra legislación educativa en conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política; La Ley nos señala en su artículo 5, sobre los fines de la Educación, en su numeral 7, que; “El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la actitud investigativa y el estímulo de la creación artística en

cualquiera de sus manifestaciones" es algo por lo cual debe propender nuestro sistema educativo, además de esto se resalta con respecto a lo anterior en el numeral 9 que; "El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de vida. De la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país".

También más adelante en el numeral 13 nos insiste en; " La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo".

A pesar de las preocupaciones en torno al debate entre la cobertura y calidad en nuestro sistema educativo, se puede develar en estos fines el deseo de un mejor nivel en la calidad de vida de los colombianos, el punto ahora será aclarar si se hace un acento en el "producto", olvidando o dejando de lado que al fin y al cabo, este solo es un medio, para hacernos más humanos. Además de lo anterior otra idea que complementa lo que he dicho, es la expresada por Manuel Elkin Patarroyo; en relación con la "movilización del conocimiento, pues ya no tiene

sentido la posesión; el poseer es mínimo comparado con el ser¹¹. Nuestra nación debe perseguir que en cada colombiano se integre a la vez el conocimiento científico, como el humanístico, pues como el mismo Dr. Patarroyo¹² dice, lo Fundamental es:

- ☉ El conocimiento por el conocimiento.
- ☉ El conocimiento por y para el desarrollo espiritual del individuo.
- ☉ El conocimiento por y para el desarrollo y el enriquecimiento físico del individuo y de los pueblos.

Como educador cristiano he percibido en mi labor evangelizadora y educativa la necesidad de desarrollar y encauzar el torrente creativo de nuestra gente, resultado de todo esto han venido confluyendo las ideas que presento, las cuales pretenden iluminar la reflexión en torno al ejercicio de la creatividad dentro de la comunidad educativa del Instituto San Bernardo De La Salle. Donde se proponen como énfasis de formación el "desarrollo de las habilidades del pensamiento", y el "desarrollo de habilidades comunicativas", aparece dentro de este contexto la creatividad; que como he podido descubrir es una necesidad realmente sentida para llevar a cabo la propuesta de nuestro Proyecto Educativo Institucional (PEI), en resonancia al

¹¹ PATARROYO, Manuel Elkin. ¿Qué es el conocimiento? En : ENCUESTRO DE PROFESORES, INVESTIGADORES E INNOVADORES EN LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS. (1993 : Santafé de Bogotá D.C.) Perspectivas para una escuela del mañana. Santafé de Bogotá: División Comunicación y Publicaciones A.C.A.C.1993.p.1.

¹² Ibid.,p.2.

espíritu de la Ley General de Educación y otras reflexiones que se han hecho en torno a nuestro sistema educativo y a las necesidades de nuestra sociedad.

1.1.3. El universo simbólico de los jóvenes. Hoy por hoy los jóvenes se han convertido en los mayores consumidores de ciertos productos y por ende su demanda, se ha hecho importante dentro de la sociedad y sus actividades antes restringidas, hoy son difundidas por los medios masivos de comunicación quienes presentan la imagen del estereotipo juvenil (marketing), asegurando de forma inconsciente pero segura, su mercadeo.

Un aspecto muy importante dentro de la realidad del joven, es el de la aceleración en el desarrollo psicofísico, los muchachos adquieren la madurez física antes, las niñas se hacen mujeres antes. Los problemas sexuales, sociales, familiares, políticos y religiosos aparecen en escena con mayor premura que en otras épocas.

La juventud se encuentra cada vez más capacitada para adaptarse al mundo que hoy enfrentamos; hoy hay más posibilidad de lectura, se estudia más. Se nota la afluencia a escuelas, colegios, academias de arte y universidades. Los jóvenes en comparación al hombre maduro o anciano que ya tienen hechas sus vidas se hallan en condiciones más ventajosas pues asimilan de forma más rápida las novedades y el progreso del cambio a gran velocidad. Por eso como dice Carmen Gómez "...

los jóvenes con toda su viva imaginación, su capacidad creadora, sus rápidos reflejos, fácil memoria y su propensión al entusiasmo viven en un mundo rígido, llevado por los mayores, a los cuales se enfrentan¹³.

Las pautas comunes de esta generación están determinadas por fenómenos como el de la globalización creciente de la información y la economía, la universalidad de la música rock, y el ritmo rap, el Internet como medio para compartir valores y difundir ideas por encima de cada frontera.

En Europa la juventud sobreeducada y subempleada ha incrementado cierto ambiente informatizado (sida, droga, exceso de publicidad, falta de trabajo y pesimismo), en Estados Unidos el "antiyuppismo"; trabajar menos, ganar menos, consumir menos y vivir mejor. Escépticos y encerrados en sí mismos desconfían rehuyen de política e ideales colectivos. Hacen lo que quieren en la vida, valoran en alta grado el goce y la diversión. Desilusionados con las instituciones tradicionales, temen al terrorismo, a la pérdida de libertad personal y a ser víctimas de un crimen.

Pasar el tiempo libre con los amigos, la apariencia personal, la afición por la tecnología y el interés por lo que ocurre fuera del país son algunas de las señas que se perciben. La generación "X" se sale de los estereotipos tradicionales como el

¹³ GÓMEZ, Carmen. La juventud Hoy. Escuela virtual para padres.

existencialista de la postguerra (primera y segunda guerra mundial) o la rebelde y hippie de los sesenta (Vietnam, Corea), la generación YO de las ochenta. La "generación X"* es la primera de la paz. Estas características difieren un tanto en nuestro contexto latinoamericano y colombiano.

Por ejemplo, de la época los sesenta y setenta tiempo de dictaduras y movimientos de izquierda, a hoy treinta años de la muerte del "Che"; ideal del hombre nuevo, quienes se inspiraron en estos principios como la guerrilla hoy resultan divergir a cantidades de estos pilares. En nuestra patria los jóvenes no saben a ciencia cierta del cura guerrillero Camilo Torres y como dice Alonso Salazar, autor del libro *No nacimos pa' semilla*; "... los jóvenes "reflejan una profunda apatía hacia el mundo de los políticos, y una alta desvalorización de las instituciones sociales, en especial las públicas y políticas". Esto se refleja en la no-existencia de fuertes movimientos juveniles, sociales, estéticos o contraculturales. Es algo que debe preocuparnos, pues lo poco existente, agrupado en torno a la música no logra salir de sus circuitos locales y muestra una cierta incapacidad para construir redes de mayor amplitud. A pesar de esto se ven algunos esfuerzos aislados como el movimiento juvenil, de la Séptima Papeleta que logró cambiar la ya centenaria constitución de 1986 en nuestro país o el movimiento de Niños por la

* Término acuñado por los investigadores sociales norteamericanos que se dieron a la tarea de buscar las características comunes de la generación de jóvenes nacidos después del año 1964 y antes de 1979, los cuales encontraron un problema que históricamente no habían tenido: estos jóvenes carecían de identidad generacional que sí tienen sus padres y abuelos.

Paz nominados al premio Nobel, esto quizás sea expresión de lo que en un apartado del Proyecto Atlantida* se expresa con respecto al ser adolescente en Colombia; “como un presente con tormenta y un mañana con esperanza”. El ingenio se hace presente en nuestros muchachos pero cómo llevar esta fuerza hasta los umbrales de la creatividad verdadera.

1.2. ZONA DE REALIDAD INTERIOR

Nuestra realidad psíquica, imperceptible y al mismo tiempo comunicable, se configura por medio de los elementos socioculturales y personales. Las características individuales, expresan en muchas ocasiones su interacción con el medio, es por eso que la capacidad creadora se ve afectada, pues la condición natural del niño es sometida a una serie de encajonamientos. El conocer este potencial interior nos abrirá, las puertas que nos animarán a enriquecer la aptitud creadora.

1.2.1. El mundo perdido de la imaginación. Nosotros herederos de la tradición occidental aunque cohabitando con tradiciones diversas, nos hemos enrumbado por caminos de disociación entre la cognición y la sensibilidad,

* Este proyecto de investigación de tipo etnográfico, resulta ser de los trabajos más significativos en Colombia en cuanto a la realidad de los jóvenes y sobre todo de lo que ellos mismos piensan sobre su realidad.

negándonos muchas veces a establecer una posible relación de asociación que más pretenda crear un intercambio afectivo-lúdico que meramente funcional-mercantilista.

La relación que se ha establecido ha disectado nuestra sensorialidad dando auge a una percepción mediada por los receptores a distancia o exteroceptores, es decir es una sensorialidad visio-auditiva la que predomina sobre una posible percepción del tacto, el gusto y el olfato que son receptores de cercanía que necesariamente llevan al contacto y la intimidad. La primera relación de poder y autoritarismo no deja espacio a la relación afectiva, pues la razón teórica, desecha la razón sensorial y contextual; se da el predominio de la racionalidad sobre una posible lógica concreta.

El pensamiento concreto como lo hizo notar Lévi Strauss se hace presente en el pensamiento salvaje, en culturas de tradición oriental, o como lo podemos descubrir en nuestro entorno más cercano, es propio de los niños de la calle.

El reto de sentir la verdad nos lleva a recordar el abismo que se ha trazado entre la Ciencia y el Arte pues mientras el primero se abre a lo cognitivo y el segundo a lo afectivo, objetividad e imaginación son distanciadas e incomunicadas.

El lenguaje que deriva de la ciencia resulta ser de dominación y de imposición pues persigue a toda costa la homogeneización de la cultura y un conocimiento de valía universal, que le ha llevado a la especialización de un saber parcial o mejor a la fragmentación de la realidad, alcanzando como trofeo el dogmatismo, en el cual nos moveremos por las vías de los métodos deductivo e inductivo, análisis sin ningún tipo de preconcepción. Por su parte el mundo de la imaginación interactúa con el medio descubriendo la singularidad del contexto y expresando un conocimiento afectivo en el cual se acepta la diferencia y el diálogo, dándose un juicio rápido y simple de lo que captamos, pues, recordando las palabras sabias de Albert Einstein; "Es más importante la imaginación que el conocimiento". Es por estas razones que se necesita una educación que integre el gusto y la sensibilidad como soportes de la imaginación.

1.2.2. La fantasía creadora. Nuestros esquemas prefabricados nos llevan muchas veces por caminos de exclusión y persecución de lo simplemente diferente, la fantasía al deambular precisamente por estos caminos ha sido víctima del silenciamiento o del mutismo, o como dice el Luis Carlos Restrepo ha sido:

Mirada como alienación o pérdida de tiempo, censurada por la religión y descartada por los científicos, la fantasía tiene por cierto pocos amigos. Se la reconoce siempre y cuando se la pueda exhibir pundonorosamente vestida con las reglas gramaticales y la sintaxis, el orden y la decencia, pero se la desconoce en su condición original, emergencia de la que brota el mundo simbólico, manantial inagotable en el que abreva la realidad, caos interno que en tanto desestructura nuestras expectativas de verdad y

coherencia, nos une a la dinámica del universo en constante cambio que se resiste a la simplicidad de un esquema¹⁴.

La mente humana comparte con la computadora, una serie de funciones de la lógica habitual, lo cual comprobamos con las propuestas de la inteligencia artificial, por tanto lo que diferencia al hombre de la máquina no es precisamente la inteligencia, la lógica habitual, sino la capacidad de emocionarse y la capacidad de divergir que dan posibilidad a un juego simbólico que crea expectativas sobre el sentido y deseo de la vida, es un juego de libertad, no de manipulación donde las únicas expectativas giren en torno a la eficiencia, a la explicación y al control.

"La tiranía de la inteligencia"¹⁵ de la cual nos habla Luis Carlos Restrepo se da en un diálogo por alcanzar la felicidad donde la razón del adulto gira en torno a la realidad, la cual se convierte en una obligación de eficiencia, determinada por el manejo de los medios técnicos, es el predominio de la operación sobre la conciencia.

Es así como la fábula, el sueño, y el deseo, son asociados con el mundo infantil, desterrando la fantasía del mundo adulto y al mismo tiempo desterrando el goce por considerarlo de alguna forma sinónimo de ignorancia.

¹⁴ RESTREPO, Luis Carlos, La trampa de la razón. Bogotá: Arango Editores, 1994.p.13.

¹⁵ *Ibid.*,p.20-51.

El manejo del mundo simbólico es determinado por lo irracional y lo malo, mientras que lo racional equivale a lo bueno, el orden, la razón y la autoridad los cuales desechan de plano el azar y la imaginación. Persiste el dilema al considerarse al hombre entonces como un objeto susceptible de ser controlado y condenado a la repetición o como un sujeto capaz de liberarse y de crear. El concepto de fantasía reducido a lo ilusorio, nos cierra las puertas a la aventura de la creación.

Nuestra concepción puede esclarecerse y tener un nuevo colorido con estas palabras expresadas por el teólogo brasileño Leonardo Boff refiriéndose a Jesucristo.

...¿Quién sabe si esta noción de "fantasía" no nos revelará la originalidad y el misterio de Cristo? Son muchos los que entienden mal la fantasía y piensan que es sinónimo de ensueño, de fuga utópica de la realidad, de ilusión pasajera. Pero, en realidad, la fantasía significa algo mucho más profundo. La fantasía es una forma de libertad, porque nace de la confrontación con la libertad y el orden establecido, del inconformismo ante una situación ya dada y perfectamente determinada. La fantasía es la capacidad de ver al hombre como algo mayor y más rico que su entorno cultural y concreto; es tener el valor de pensar y decir algo nuevo y avanzar por caminos aún no explorados, pero llenos de sentido humano. Así considerada, podemos decir que la fantasía era una de las cualidades fundamentales de Jesús. Tal vez no haya habido en la historia de la humanidad nadie con una fantasía más rica que la de Jesús¹⁶.

¹⁶ BOFF, Leonardo. Jesucristo el Liberador. Bogotá: Indo-american Press Service Editores, 1988.p.105.

Avanzar por caminos aún no explorados de forma permanente e incansable, es la posibilidad de ejercer nuestra fantasía creadora, pues, el reto de inventar lo humano como nos recuerda Jaime Parra, adquiere nitidez al descubrir en el proceso evolutivo, el momento en que el pensar y el amar se articularon.

El Homo Sapiens utilizando como forma de comportamiento adaptativo la creación de instrumentos que le permiten interactuar de forma eficaz con el mundo presente-perceptivo se acompañó de la lógica habitual de la inteligencia y el orden del tiempo, mientras el Homo Demens habitando en el mundo de la imaginación expresó un comportamiento de vinculación y/o separación creando el amor y rompiendo con la lógica habitual de la inteligencia adaptativa, aventurándose a todo un mundo de emociones; la debilidad, el error, la risa, la locura, y el dolor. Por eso como dice el mismo Jaime Parra; "La conquista de lo humano en la evolución biológica es la conquista de los múltiples caminos de la imaginación, y por ende la conquista de las posibilidades del error, del conflicto y de nuestras pequeñas y grandes demencias"¹⁷.

La debilidad del hombre comparada con el animal se vio recompensada por los caminos de la demencia, el hombre ante los estímulos del medio se toma un tiempo más largo recostado en el lecho del ocio y la fantasía, deteniéndose a pensar en la

¹⁷PARRA, Op. cit., p.15.

variada gama de posibles respuestas (proactividad), mientras el animal en tiempo corto y de forma primaria da una respuesta que de seguridad a su supervivencia (reactividad). La fantasía se convierte en el espacio lúdico donde se concibe y nace nuestra capacidad creadora.

1.2.3. Reflexión en torno al Paráclito. El acto creativo es una realidad tan divina como humana, ya que se prolonga en la criatura, la acción del creador sobre su obra de creación. Esto es lo que realmente hace al hombre a imagen y semejanza de Dios, la posibilidad de crear; Lo cual se expresa por medio de la capacidad de cocrear el mundo; de procrear nuevos seres como expresión de amor y trascendencia; y de recrear su propia esencia.

El universo entero y dentro de este, el hombre, no resultan ser más que una historia de construcción y destrucción, de eros y thanatos, amor y odio, creación y descreación. Esta dialéctica permite que se gesten la cultura, la sociedad y el mismo hombre. De este enfrentamiento entre la tesis y la antítesis nace la síntesis primero como pensamiento, luego como acción.

El hablar de creatividad en una sociedad como la nuestra y en la época en la que existimos, exige por parte de los que todavía nos consideramos humanos en todo el sentido de la palabra, asumir en nuestra vida y en nuestra historia un verdadero

proyecto de vida que integre a su vez el sentimiento y el pensamiento, la razón y el corazón.

El despertar espiritual de nuestra época, nos reitera este aspecto. La búsqueda de sentido a nuestra existencia, ante la pérdida de los sentidos de la modernidad, y el oportunismo de instituciones dadoras de mentalidades neoconservadoras: fundamentalismos, terapeutas místicos, psicólogos alternativos, lectores de cartas astrales como nuevos chamanes, esoterismos, sectas cristianas, nueva era y literaturas de autoayuda, todo esto apoyado por los medios masivos de comunicación, los cuales brindan a la gran mayoría, sentidos que no curan el vacío, pero que evitan de una u otra forma, que sea más grave.

Una de las formas como el Espíritu Santo se manifiesta es a través de la creatividad, lo cual nos llama a darle importancia al silencio elocuente y a los momentos de solaz, como posibilidad de generar la palabra creadora, por eso como dice Alfonso López Quintás: "pocas tareas hay más fecundas en la filosofía que descubrir esta profunda afinidad estructural que muestran la experiencia estética, la ética y la religiosa, debido en el fondo a su carácter rigurosamente creador"¹⁸. Además de esto encontramos la necesidad de experimentar, una autentica vida espiritual que se pueda conectar con la realidad de la vida interior y la vida

¹⁸ LÓPEZ QUINTAS, Alfonso. El encuentro y la plenitud de la vida espiritual. Madrid : Publicaciones Claretianas. 1988.p.46.

religiosa, la cual brinde al joven la luz suficiente para descubrir las trampas que se le tienden: la trampa de la libertad absoluta, la de la irracionalidad de la vida religiosa, la de la entrega exaltante al vértigo, la de la manipulación a través del lenguaje o la de un autonomismo autárquico. Otro aspecto importante que no podríamos dejar pasar por alto, es de percibir que tal vez en ningún momento de la cultura actual, se pone tan claramente de manifiesto, la vecindad entre el juego y las regiones más hondas del espíritu como en las formas más solemnes de liturgia. El Espíritu de Dios que se hace presente en nuestras vidas se expresa por medio de la creatividad, porque ser creativo es sin lugar a dudas, obrar animado por el Espíritu de Dios, continuamente creador, que "renueva la faz de la tierra" (cf. Sal. 117). De esto, no nos quede la menor duda, los mitos de la torre de Babel, e Icaro que nos alejaban de una realidad superior hoy se ven superados en la medida en que nos acercan de forma armoniosa con el Supremo Creador.

1.3. ZONA INTERMEDIA (EL JUEGO)

Estos elementos que he mencionado, me hacen recordar la figura del dios Jano que por sus dos caras da nombre al mes de Enero (en inglés January), el cual espera con una de ellas un nuevo tiempo y despidió con la otra uno que ya no volverá, por lo menos con la misma incidencia, o si no fijémonos en el ejemplo del General chileno

Augusto Pinochet, quien pasó de ser Dictador en su país a Senador vitalicio de la República.

Por esta razón como dice Jaime Parra; "Los tiempos de la creación son como los tiempos del amor. Se recortan o dilatan según nuestra pasión, saltan como en los sueños o en la máquina del tiempo de Wells, y rebasan la poca probabilidad del tiempo físico irreversible. La mente aventurera se libra del presente y recobra el pasado para crear conciencia e identidad, y proyecta el futuro para crear posibilidades de realidad"¹⁹ . Procurar una actitud que permita la aventura de creer en nuestras propias fuerzas, espirituales y materiales a escala individual y colectiva, nos permitirán transformar de forma pacífica y lúdica nuestros complejos, nuestros caprichos, nuestra realidad violenta e injusta.

La creatividad es el espacio donde se encuentran, sin temor a la censura y al aniquilamiento, nuestras formas de pensar y de sentir, es la posibilidad de escuchar a nuestra fantasía y a nuestras razones, sin pretender imponerlas, pues la imposición resulta ser el miedo escondido, camuflado que se niega a reconocer que hayan otras ideas mejores simplemente sentimientos más sinceros.

Las perspectivas que encontramos en estas realidades; exterior e interior, nos hacen soñar con un mundo renovado donde seamos capaces de compartir nuestros más

¹⁹ PARRA, Op. cit., p.11.

2. ¿Y QUÉ ES LA CREATIVIDAD? :

ASPECTOS TEÓRICOS QUE NOS PERMITEN HABLAR DEL DESARROLLO DE LA CAPACIDAD CREADORA

Intentemos elaborar en lo siguiente, de forma intuitiva un concepto de creatividad, asociándolo con lo que en alguna ocasión, el gran escritor argentino Jorge Luis Borges escribía:

Pensar, analizar, inventar (me escribió también) no son actos anómalos, son la normal respiración de la inteligencia. Glorificar el ocasional cumplimiento de esta función, atesorar antiguos y ajenos pensamientos, recordar con incrédulo estupor lo que el doctor universalis pensó, es confesar nuestra languidez o nuestra barbarie. Todo hombre debe ser capaz de todas las ideas y entendiendo que en el porvenir lo será²⁰.

Posiblemente vengan a nuestra mente diversos conceptos, pero para evitar esa divergencia, acerquémonos al concepto de forma inductiva-deductiva.

Al intentar establecer en qué consiste la creatividad, aparecen en nuestra mente palabras como invento, innovación, originalidad... o imágenes de obras de tantos creadores, que se han dado en el curso de la historia. En todo esto aparece lo

²⁰ BORGES, Jorge Luis. Narraciones. En Pierre Menard autor del Quijote. Buenos Aires : Editorial Oveja Negra. 1986.p.43.

nuevo, algo que ha sido creado y, en este proceso se vislumbra no sólo la producción de algo concreto, sino además la existencia de un pensamiento creador previo. Frente a todo esto es mi intención en este capítulo, presentar algunos conceptos referentes a la noción de creatividad pretendiendo además, desenmascarar algunos mitos alrededor de esta, lo cual nos permitirá encontrar elementos claves con relación al cuestionamiento sobre la posibilidad de desarrollar la creatividad.

2.1 ALGUNAS NOCIONES EN TORNO A LA CREATIVIDAD

Durante mucho tiempo se consideró la creatividad como sinónimo de la inteligencia, fue Joy P. Guilford un relevante psicólogo, quien empezó a llamar la atención en la década de los cincuenta, sobre la diferenciación entre las dos, pidiendo además que se estudiara científicamente la creatividad. Pues como podemos constatar una persona puede ser más inteligente que creativa o viceversa. El mismo Guilford dice acerca de la creatividad que es la "Capacidad o aptitud para generar alternativas a partir de una información dada, poniendo el énfasis en la variedad, cantidad y relevancia de los resultados"²¹.

²¹ GUILFORD, Joy P. citado por DE LA TORRE, Saturnino. Creatividad Aplicada. Madrid : Editorial Escuela Española, 1995.p.272.

El pedagogo italiano Gianni Rodari en su libro titulado "Gramática de la Fantasía" se refiere a la creatividad en estos términos:

Creatividad es sinónimo de pensamiento divergente, o sea, capaz de romper continuamente los esquemas de la experiencia. Es creativa una mente que trabaja siempre dispuesta a hacer preguntas, a descubrir problemas donde los demás encuentran respuestas satisfactorias, que se encuentra a sus anchas en las situaciones fluidas donde otros sólo husmean peligro: capaz de juicios autónomos e independientes (inclusive del padre, del profesor y de la sociedad), que rechaza lo codificado, que maneja objetos y conceptos sin dejarse inhibir por los conformistas. Todas estas cualidades se manifiestan en el proceso creativo²².

La creatividad como innovación crea alboroto y problemas a las autoridades las cuales representan las normas, restricciones y objetivos obligados... "la gente le teme mucho a la creatividad porque esta puede provocar un cambio y socavar su sentido de la seguridad."²³ Nos dice el psicólogo norteamericano Carl Rogers.

Por su parte el autor de la "teoría de las inteligencias múltiples" Howard Gardner se refiere a la creatividad como un don que se puede poner de manifiesto en cualquier esfera del conocimiento y de la práctica laboral; "La gente puede ser creativa en cualquier ámbito de la vida".²⁴ Gardner además explica; "La idea clave en la concepción psicológica de la creatividad ha sido la de pensamiento divergente. En las medidas estándar, se considera a las personas inteligentes como convergentes, personas que dados algunos datos o un problema, pueden encontrar

²² RODARI, Gianni. Gramática de la Fantasía. Barcelona : Reforma de la Escuela, 1978.p.23.

²³ ROGERS, Carl. Libertad y creatividad en la década de los ochenta. Buenos Aires: Paidós ... p.23.

la respuesta correcta (o por lo menos la convencional). En cambio cuando se les da un estímulo o un problema las personas creativas tienden a hacer asociaciones diferentes, algunas de las cuales, al menos, son peculiares y posiblemente únicas".²⁵

Erika Landau por su parte dice acerca de la creatividad; es "la capacidad de descubrir relaciones entre experiencias antes no relacionadas, que se manifiestan en forma de nuevos esquemas mentales, como experiencias, ideas y procesos nuevos".²⁶

El experto en creatividad de mayor renombre mundial Edward De Bono nos dice que; "...la palabra "creatividad" tiene un significado muy amplio y muy vago. Incluye elementos de "novedad", elementos de "creación", e incluso elementos de "valor". Esta definición amplia de creatividad abarca varios procesos, enteramente diferenciados entre sí."²⁷ El concepto de pensamiento lateral que ha acuñado De Bono es una aproximación sistemática a la creatividad la cual tiene como base el cambio de percepciones y conceptos.

²⁴ GARDNER, Howard. *Mentes Creativas*. Barcelona: Paidós 1995.p.15.

²⁵ GARDNER, Op. Cit.p.34.

²⁶ LANDAU, Erika. *El vivir creativo*. Barcelona : Editorial Herder , 1987.p.18.

²⁷ DE BONO, Edward. *El Pensamiento Creativo*. Barcelona : Paidós, 1995.p.235.

El español Saturnino de la Torre profesor del MICAT* frente al concepto de creatividad expresa que es la "Capacidad y actitud para generar ideas nuevas y comunicarlas".²⁸

Ricardo Marín, otro de los profesores investigadores del MICAT expresa que; "Uno de los rasgos de la mente creadora es la capacidad de sintetizar. Recordemos que es consustancial al entendimiento su tendencia unificante. Una persona es el conjunto de numerosas manifestaciones corporales y espirituales. Si tuviésemos que recogerlas todas, llenarían bibliotecas y archivos enteros".²⁹

El investigador colombiano sobre creatividad, Jaime Parra afirma en su artículo "Preludio a la inspiración" que "afortunadamente han surgido o se han recobrado tendencias que podrían dar otras vías a la investigación sobre la creatividad". Estas tendencias han surgido con mayor fuerza de los campos como la antropología, la semiótica, la comunicación, la psicología cultural, la historia de las mentalidades, la ética, el constructivismo cultural y hasta de la geometría fractal o los modelos matemáticos probabilísticos, todos ellos en nuestro concepto tratando de hacer aproximaciones menos deterministas y lineales al hombre y al pensamiento. En estas nuevas perspectivas esperamos encontrar pistas para entender mucho mejor el pensamiento creativo, lo cual está mucho más prendido a lo plausible, al azar, al

* Sigla del Master Internacional en Creatividad Aplicada Total de Santiago de Compostela.

²⁸ DE LA TORRE, Saturnino. Creatividad Aplicada. Madrid : Edil. Escuela Española, 1995p.273.

²⁹ MARIN, Ricardo. La Creatividad. Madrid : Ediciones CRAC, 1988.p.88.

mundo de las intenciones y a las metáforas que a los modelos matemáticos normales de descripción y explicación conceptual del mundo.

La creatividad se comienza a ver desde algunas teorías como un hecho ontológico más que cognitivo; es la presencia del hombre ante su realidad la que importa y no tanto su eficacia sobre ella. Es el hombre total el que participa en el evento creativo y esto define el carácter de ese evento, no es sólo un problema de conocimiento; en ese sentido el hombre se torna transformador y creador de ámbitos y esto precisamente porque participa de la dinámica real de la vida que es caos y desorden. Por eso como dice Rollo May, la creatividad acentúa, "la dimensión del encuentro... El encuentro profundamente consciente, del ser humano con su mundo".³⁰

Por otra parte la propuesta va encaminada a acentuar, o cambiar de percepción dirigida esta al sujeto mismo, más que a lo que él crea, o como lo crea. Ser creativo es importante no porque se pueda producir más o mejor como algunos quieren acentuar, si no porque este es el camino de plenitud y salud mental que necesita la persona. Esta idea es apoyada por diversos autores uno de ellos expresa: "Enriquecer el mundo imaginario y dar herramientas para la creatividad va mucho más allá de producir más y mejor, cualquiera sea el campo de actividad. Es algo

³⁰ MAY, Rollo. El hombre en busca de sí mismo. citado por DE LA TORRE, Op cit.p.272.

que responde al deseo de libertad y al impulso, inherente a todo lo que está vivo, de desarrollar sus potencialidades con la mayor plenitud posible³¹.

También aparecen mensajes en este sentido, en "la creatividad en los márgenes" del psicólogo Germán Rey, en la propuesta por una "Fantástica" (una disciplina que Gianni Rodari pretende construir), en las combinatorias tipo Beta de Carlos Vasco³², que nos recuerdan las asociaciones múltiples de Gruber y en fin la quiebra de la simetría de la perfección por fluctuaciones de Escher, la reflexividad de Varela, los Deslizamientos Creativos de Hofstadter y en las novísimas propuestas de la creática; conjunto de métodos, técnicas y estrategias y/o ejercicios que desarrollan las aptitudes y estimulan las actitudes creativas de las personas a través de grupos o individualmente.

Algo para tener presente es que después de Dios, el que más crea sin duda alguna es el Pueblo, él crea el deseo de crear. La creatividad no sólo es la posibilidad del "genio" es la posibilidad de todo ser humano. Es un modo de ser, de vivir y de ver la realidad.

La creatividad no debe entenderse como un pasatiempo de fin de semana, al contrario debe convertirse en un programa para perfeccionar durante toda la vida,

³¹ PESCEITI, Luis. La Creatividad; lujo o fantasía...

³² VASCO, Carlos Eduardo. Creatividad perspectiva cognitiva. En CONGRESO INTERNACIONAL DE CREATIVIDAD (1° : 1992: Bogotá). Memorias del Primer Congreso Internacional de Creatividad. Santafé de Bogotá : Publicación auspiciada por Colciencias y U. Javeriana, 1992 p.27.

en esta misma dirección Mónica Sorín* nos advierte de la importancia de convertir la creatividad en un instrumento que mejore la calidad de vida de la gente. El reto de educar para la creatividad es el de prepararnos para configurar el futuro. El sentido de la creatividad en el mundo contemporáneo es del crear y recrearse.

La creatividad no es un mito, ni una moda pasajera como apuntó un sector de la Real Academia de la Lengua francesa hace un cuarto de siglo, cuando se resistía a aceptar en el Diccionario la palabra "creativité" porque les parecía una novedad intrascendente y sin futuro. El término, en todas las lenguas, se ha difundido, impuesto y convertido en bandera de la que nadie se atreve a desertar y que todos demandan³³.

Al menos en el plano verbal y en públicas declaraciones. Todos piden creatividad a los científicos, a los técnicos, a los políticos, a los empresarios, a los diseñadores, a los artistas, y hasta a los deportistas en las competiciones.

La creatividad como nos ha señalado la historia, nos llevará por caminos inesperados o de aparente fracaso, pero sin lugar a dudas esto la hace más atractiva, el sentido de búsqueda y el espíritu de riesgo.

El hombre erra mientras busca algo, escribió Goethe. Quien repite una y otra vez lo ya conocido difícilmente se equivoca. Para J. R. Bahcock los errores son la evidencia de que alguien ha intentado conseguir algo. En la pasividad y en la repetición se encuentran pocos yerros. Pero al tiempo, los errores en la creatividad son un tópico nuevo que apunta hacia una consideración constructiva y creativa del aprendizaje, del desarrollo científico y de los avances tecnológicos, del progreso social y organizativo, de la mejora en la calidad de vida³⁴.

* En su libro *Creatividad ¿Cómo, por qué, para quién?* Mónica Sorín presenta las razones por las cuales se incluye un libro de creatividad en una colección sobre calidad de vida, tocando entre otros aspectos la salud mental y el diálogo entre la subjetividad y el contexto social.

³³ MARÍN IBÁÑEZ, Ricardo. El Vértigo y el éxtasis de la creación. MICAT

³⁴ DE LA TORRE, Saturnino. El error y el azar en la creatividad. MICAT

La realización creadora y creativa nos revela un proceso donde la presencia de ciertas estructuras ya caducas exigen la búsqueda de soluciones que respondan a las problemáticas actuales, lo cual confluye en la invención de una nueva estructura, donde actúan interrelacionados el intelecto, la percepción y la imaginación.

Los hombres se encuentran paralizados en los componentes de la praxis creadora, la acción y la reflexión (crítica) por varias razones, por una parte la visión deformada del hombre y del universo, la ignorancia, la violencia, la psicosis colectiva, la impotencia y el miedo a la libertad. Por eso; "La educación está llamada a devenir, cada vez más, una empresa que trate de liberar todas las potencialidades creadoras de la conciencia humana"³⁵.

Es necesario tener presente en este panorama, que en torno a una posible explicación de la creatividad se observan dos propuestas básicas a saber;

- ☉ Socio-emocional-cultural; Mundo lúdico, expresivo donde se puede dar cauce a la espontaneidad y la imaginación.
- ☉ Mental cognitiva; Mundo del pensamiento, entendida como un hecho intelectual.

³⁵ FAURE, Edgar. Aprender a ser. Madrid : Alianza Editorial, 1997. p. 228.

Por consiguiente persiguiendo un enfoque integral sobre Creatividad tendríamos además que tener en cuenta la relación de esta con el Arte, La Educación, Las Organizaciones, El Desarrollo Social y La Vida Cotidiana, a partir de lo cual, podríamos hablar de dos orientaciones o vertientes.

☛ Vertiente Artístico-educativa.

☛ Vertiente Empresarial o psicológica.

A través del presente cuadro podemos observar algunas ideas claves en torno a nuestra temática, que si bien no recoge todo lo que se ha dicho sobre creatividad, por lo menos resulta ser una buena síntesis. (Véase el Cuadro 1.)

Cuadro 1. Ideas básicas sobre creatividad.

AUTORES INDISPENSABLES:	Algunos de los investigadores más conocidos de la creatividad son: Guilford, J. P.; Torrance, E. P.; De Bono, Edward.; E. Maslow, A.; Sternberg, R. J.; Gardner, H.; Csikszentmihalyi, M.
DESCRIPTORES COMUNES:	Flexibilidad, originalidad, fluidez, elaboración, imaginación, inventiva, invento, invención, pensamiento divergente, pensamiento lateral, creación, resolución de problemas.
ENFOQUES O APROXIMACIONES SOBRE LA CREATIVIDAD COMO:	<ol style="list-style-type: none"> 1) Proceso. 2) Producto. 3) Identificación de problemas. 4) Solución de problemas. 5) Característica de personalidad. 6) Función o no de la inteligencia. 7) Creatividad desde los ambientes creativos. 8) Construcción social. 9) Forma de aprendizaje. 10) Estado alterado de conciencia. 11) Forma liberada de pensamiento. 12) Voluntad de ser creativo. 13) Creatividad como... (tu aportación)

Así que al intentar responder, ¿Cómo se define la creatividad? No podríamos olvidar que existen muchas definiciones sobre ésta. Aquí se le define como la creación, identificación, planteamiento y solución divergente de un problema cuyas variables más considerables son la inteligencia y la personalidad.

Algunos de los principales huecos, ausencias o carencias en la investigación de la creatividad segun algunos expertos giran en torno a los siguientes aspectos:

- 🦋 El proceso bajo el cual la persona se da cuenta de un problema.
- 🦋 El mejoramiento en el proceso de atención de las personas para que detecten, planteen y creen un problema.
- 🦋 Estudios longitudinales sobre la creatividad.
- 🦋 El seguimiento sobre las técnicas de desarrollo de la creatividad.
- 🦋 El problema epistemológico.
- 🦋 Estudio sobre variables orgánicas, genéticas, biológicas, relacionadas con la creatividad.
- 🦋 Estudios sicológicos sobre grandes creadores colombianos.

2.2 IDEAS ERRÓNEAS SOBRE LA CREATIVIDAD

Algunas de las distorsiones del concepto de creatividad se dan como resultado de asociaciones con algunos prototipos de personas creativas, a partir de los cuales se elaboraron criterios que se consideraban únicos o absolutos para determinar a una persona como creativa, desasociando el concepto, de la posibilidad de desarrollar esta capacidad.

Algunos de estos enfoques o percepciones son;

- ☞ La creatividad como talento natural propio de unos pocos (denominados genios) y el resto...
- ☞ La creatividad de saltos grandes y saltos pequeños.
- ☞ La creatividad como asunto de inspiración más que de transpiración.
- ☞ La creatividad proviene de los rebeldes, es cuestión de desorden y no hay lugar para procesos sistemáticos.
- ☞ La creatividad se da por la preeminencia de uno de los dos hemisferios cerebrales y por tanto se da un debate entre creatividad e inteligencia.
- ☞ La creatividad es propia del mundo de los artistas, por lo cual se desterró de otros ámbitos.
- ☞ La creatividad necesita de liberación e intuición al igual que de locura o estados alterados de conciencia.
- ☞ El pensamiento creativo como algo Individual o de Grupo.

Cuando hablamos del genio conviene realizar algunos comentarios aclaratorios en torno a la inspiración y la transpiración. Para comenzar mostraré la relación entre el aprendizaje y el descubrimiento creador que se da en el salto "abductivo"³⁶, producto de la combinación de ideas de sistemas totalmente divergentes para la solución de problemas, diferente como proceso, a los métodos deductivo e inductivo e incluso diferente a la simple intuición (Según lo presentaré más adelante en el apartado sobre el proceso creador). Estos descubrimientos se dan en el plano intelectual o artístico de acuerdo a lo que se nos presenta habitualmente como;

- ☉ Fruto del descubrimiento individual.
- ☉ Solución de un problema en un instante de comprensión súbita.

En estas proposiciones a mí entender se está desconociendo que esos actos creativos, descansan sobre una cantidad de conocimientos previamente adquiridos, ya sean conocimientos públicos (los del científico) o privados (los del artista), es decir, se han meditado durante algún tiempo, no son producto de la nada.

Dentro de este contexto conviene presentar lo que se ha mencionado en torno a la creatividad y el mito, en cuanto a la innovación creativa en las artes y las ciencias, lo cual se asocia con la personalidad del genio, es decir del hombre que goza de

³⁶ PARRA, Op. cit. p.29.

una gran imaginación creadora, que más parece mensajero de Dios, ya que comienza de pronto a producir algo completo y terminado sin saber de donde viene.

La genialidad se presenta entonces acompañada de las siguientes características:

- ☛ Grandes saltos de la imaginación.
- ☛ Don de realizar procesos mentales extraordinarios.
- ☛ Prodigiosas facultades mentales intelectuales.
- ☛ Rasgos excepcionales de personalidad.

La creencia griega, nos dice que dioses o musas infunden con su aliento "ideas nuevas", "creadoras" al artista según nos dice Robert W. Weisberg* en su trabajo titulado Creatividad: el genio y otros mitos.

La inspiración resulta ser lo que algunas personas han acentuado, o sea, los sistemas mentales alterados, pensando que si nos liberamos de nuestras inhibiciones se puede ser creativo, o que si damos paso a la simple intuición, somos creativos, o que si llegamos al estado "theta" o nos enloquecemos, podemos ser creativos, todo esto desconoce entonces los procesos sistemáticos y que no son

* Robert W. Weisberg demuestra en este trabajo, que la creatividad es resultado de una serie de pasos, lejos de producirse por la inspiración momentánea.

precisamente inspiración sino transpiración, es decir, son fruto de un proceso en ocasiones largo.

Todos los grandes descubrimientos en el ámbito intelectual y artístico descansan entonces en el fruto del descubrimiento individual en un instante de comprensión súbita. Este ha sido un mito de la creatividad que podemos ir derrumbando en conformidad con el concepto que algunos estudiosos en el tema han elaborado, pues, si lo entendemos como algo normal del hombre ordinario que en medio de sus relaciones humanas (trabajo, diversión) se presenta como la oportunidad de pronunciarse con una palabra dicha en el momento oportuno, o con la solución efectiva de un problema, es decir que también adquiere un acento grupal. Por otra parte y en contraposición al mito del genio, todos esos actos creativos descansan siempre sobre una cantidad de conocimientos previamente adquiridos como un acto de transpiración en el cual después de un período de incubación se produce el acto creativo. Sin embargo esta postura muy sana por cierto en el sentido de hacer accesible la creatividad a todas las personas, no puede desconocer las alucinaciones, estados alterados y otros misterios del cerebro humano que también llevan por los caminos de la creación.

Por mencionar un ejemplo de esto podríamos citar al músico Robert Schumann, el cual es un testimonio de cómo, a veces, la creatividad puede ser fruto de un estado

mental especial; "La mayor producción musical de este compositor coincide con los años en que padeció más trastornos maniacos".³⁷

Concluyendo, la innovación creativa en las artes y las ciencias se ha atribuido de costumbre al genio, el cual se caracteriza por poseer un talento natural propio de unos pocos, presentándose en síntesis como mensajero de Dios, sin embargo la creatividad no es solamente una cuestión de talento, no es asunto exclusivo del mundo del arte, es una cuestión humana accesible a toda persona, pues se da en saltos grandes y pequeños.

Este es uno de los dilemas que giran en torno a la creatividad, el cuestionamiento sobre si es un don (ya desarrollado) o es algo aprendido (por desarrollar). Es probable que sea una combinación de las dos cosas. Sin embargo existe mucha información sobre procedimientos de desarrollo de la creatividad a partir de lo cual podemos asegurar que sí se puede desarrollar.

Todos somos creativos, sin embargo es posible establecer niveles de creatividad, siendo esta cualidad - habilidad desarrollable. También es posible afirmar que hay personas excepcionalmente dotadas, por ejemplo en siglo XX: Gandhi, Freud,

³⁷ ALCALDE, Jorge. Los secretos de la mente. En *Muy Interesante* no.151 (1998);p. 57.

Einstein (Curiosamente, nadie negaría que estas personas también fueron excepcionalmente inteligentes).

Además recordemos que no existe algo que en esencia sea creativo, o como dice la Biblia en el libro del Eclesiastés; "no hay nada nuevo bajo el sol". Buena parte de la creatividad es construida socialmente.

2.3. LA CREATIVIDAD Y SUS CARACTERÍSTICAS

Después de intentar hacer un acercamiento al concepto de creatividad, intentaré expresar en lo siguiente, las características o factores que la intervienen y expresan, ubicándome principalmente en el contexto del preadolescente, intentando además articular las variables más consideradas en el estudio de la creatividad como son la inteligencia y la personalidad, con respecto a esta última, encontramos algunas variables que pueden tener alguna relación con el acto creativo como son la motivación, la autoestima, los estilos cognitivos, la capacidad de logro, y la tolerancia a la frustración; para esto presentaré básicamente seis aspectos a saber:

- ❶ Los Factores Aptitudinales.
- ❷ Los Factores Somáticos.
- ❸ Los Factores Psicológicos.

- ☉ Los Factores Personales.
- ☉ Los Factores Actitudinales.
- ☉ Los Factores Socioculturales.

2.3.1. Factores aptitudinales. Las características más comúnmente aceptadas de la creatividad son: la flexibilidad, la fluidez, la originalidad y la elaboración. Estas características también son consideradas como “factores aptitudinales”^{*} ya que son inherentes a la mente o “operativos”^{**} ya que son estos, utilizados en los Test de Creatividad, para medir la capacidad de divergencia.

La flexibilidad o variedad es la característica de la creatividad mediante la cual se transforma el proceso para alcanzar la solución del problema o el planteamiento de éste. Involucra una transformación, un cambio, un replanteamiento o una reinterpretación.

La fluidez o productividad es la característica de la creatividad o la facilidad para generar un número elevado de ideas.

^{*} Son las características innatas, conaturales a la mente que permiten el ejercicio de la creatividad, más allá de los factores ambientales o culturales lo que determina esta capacidad del individuo.

^{**} José María Martínez nos menciona que estas características asumen una función operativa, pues son los rasgos más valorados y más comúnmente aceptados como fundamento del criterio general “Creatividad”. Cfr. Creatividad: ¿La inteligencia Perdida? Ed. San Pío X, 1988.p.181-183.

La originalidad es la característica que define a la idea, proceso o producto como algo único o diferente.

La elaboración es el nivel de detalle, desarrollo o complejidad de las ideas creativas.

El test de creatividad de Torrance* (1962) es considerado como uno de los principales que se han elaborado, en el se contemplan las características básicas de la creatividad; Fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración, inventiva. Además de este test, existen otras o pruebas que pretenden medir la creatividad, por ejemplo el Test de Abreación para Evaluar la Creatividad (TAEC) elaborado por el Dr. Saturnino De La Torre** (1991) el cual valora once rasgos, otra de las baterías más completas es la de Guilford*** (1951) en la que se evalúa la fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración y sensibilidad.

2.3.2. Factores somáticos. Las condiciones físico-corporales en las que el alumno se encuentra condicionan su capacidad creadora y sus recursos creadores.

* Este test en el campo educativo puede ser abordado para el diagnóstico y estímulo a la creatividad. La batería de Torrance es de tipo verbal y no verbal.

** El TAEC es un instrumento de tipo gráfico analítico, según su autor es aplicable entre los 5 años (edad preescolar) a los 90 años (edad adulta). (Véase el Anexo F).

*** La batería de Guilford es del tipo verbal, no verbal y gráfico y verbal, además de los test, los instrumentos más usados para detectar la capacidad creativa son los cuestionarios, entre otros los GIFT y CIRCE. La utilidad de los cuestionarios se extiende a los educadores, para despertar en ellos el interés por los comportamientos creativos de los estudiantes, así como por sus rasgos personales.

La pubertad que determina cambios hormonales y corporales se convierte en un gatillo biológico, en el cual se da la necesidad de adaptación a un nuevo cuerpo, por lo cual se produce un duelo por el cuerpo infantil que se pierde, por la niñez que se va, este es un momento realmente especial ya que se experimenta en su propia corporalidad, la dinámica del cambio.

La gran creación biológica del hombre fue; "la transformación de su organismo en aras del pensamiento, del amor y la demencia" nos dice Jaime Parra. Durante la preadolescencia se experimenta y se hace efectiva esta realidad, dentro del proceso evolutivo humano, análogamente a la acción evolutiva del hombre, surgiendo en el individuo su naturaleza personal y sus valores, los cuales le permitirán afianzar su proceso de sociabilización.

Además de lo anterior es necesario mencionar, la importancia de la salud, la buena alimentación y las condiciones físicas en las que se encuentra el estudiante, como un aspecto de resaltar, pues, de tener dificultades aquí, se puede presentar naturalmente actitudes de cansancio y desidia que lógicamente afectan la actitud creadora.

2.3.3. Factores psicológicos. Alfonso Aguiló*, en un artículo presentado en una escuela virtual para padres, escribía con respecto a la forma de encauzar la rebeldía de los jóvenes, sobre un estudiante que rellenaba el cuestionario de un test de personalidad que les hacían en el colegio; "Una de las preguntas le interrogaba sobre que entendía exactamente él sobre la pubertad, pero la respuesta fue de antología: "La pubertad es una enfermedad que pasan los padres cuando sus hijos llegan a los catorce o quince años".

Lo anterior expresa de forma efectiva lo que se produce durante esta etapa en el ámbito psicológico; pues los muchachos empiezan a ser más rebeldes, se adopta en cierta manera un aire de suficiencia, probablemente se opta por no contar casi nada y dar respuestas cortantes, muchas veces pocos monosílabos.

La actitud que perseguiríamos entonces no sería precisamente la de imponer una autoridad a ultranza, o dar gritos, en síntesis no entrar en choque, pues nos puede convertir en contra-estímulo en el desarrollo de la creatividad del joven. Trabajar con las cosas que lo motivan resulta un importante gancho en este sentido.

* En artículo aparecido en Escuela Virtual para padres (EVPP). Para saber más sobre esta publicación electrónica envíe un correo al editor responsable Lic. Eduardo R. Cattaneo a la siguiente dirección: eduardo.cattaneo@newton.dep.anl.gov

Durante la pubertad es necesario dar oportunidades al muchacho de hacerse dueño y señor de sus propias fuerzas espirituales a la par que se va haciendo dueño de su "nuevo cuerpo" como vimos en el apartado anterior.

La confianza en sí mismo y la idea positiva de sí, son resortes de la inteligencia creadora, autoestima y creatividad se acompañan durante esta etapa pues se debe lograr la aceptación de la realidad de que se está cambiando, de que se es distinto. En la pubertad (preadolescencia) la tarea central es la salida del muchacho de sí mismo y de la familia asumiendo el reto de la libertad y la autonomía de forma responsable.

2.3.4. Factores personales. La creatividad se presenta como una necesidad personal ya que se convierte en un proyecto de realización, donde el poder del hombre se expresa en el derrumbar barreras que no le permiten ser lo que ha soñado. Es la actividad, la que permite que se expresen las inquietudes y se venzan los temores y el miedo al descubrimiento.

La gran creación cultural del hombre fue la construcción de los símbolos en aras de su sí mismo comunicado como nos dice Jaime Parra, pero desde luego con el deseo del diálogo, no del monólogo y la anarquía.

La libertad no es solo el avance, es un paso que se da con dolor y más aún con temor en contra de las fuerzas que tienden a glorificar el pasado.

La libertad es ante todo la ruptura, es el paso de un estado a otro que vivimos diariamente, teniendo en cuenta que siempre estamos dentro de unos parámetros que aseguran la convivencia social, es el abandono de la seguridad y la conquista de lo desconocido. Por esta razón también es de sumo valor el trabajar con nuestros jóvenes la tolerancia a la frustración, como un factor que nos ayuda a enfrentar los fracasos y la no aceptación de las ideas nuevas.

Otro de los aspectos importantes por mencionar es el relacionado con la responsabilidad, la cual libera al hombre de la anarquía, perpetuando de esta forma el no causar daños a los otros e incluso a sí mismo. Por esto podemos decir que sólo es libre y autónomo quien asume la responsabilidad entendida como el reconocimiento de la debilidad e influencia socio-cultural e histórica para empezar la reconstrucción de un verdadero ejercicio de la libertad.

2.3.5. Factores actitudinales. De una u otra forma ya he mencionado las actitudes que se convierten en condiciones de la Creatividad, aunque no de una forma explícita, por eso es mi intención presentar en lo siguiente, lo que considero ineludible en toda esta cuestión. En primer lugar, aclaro, que en el acto creativo como hemos visto, esta involucrada la persona en su integralidad, por tanto, hablar

de la creatividad y su desarrollo nos exige promover sobre todo actitudes creadoras que dinamicen las potencialidades individuales, favoreciendo la originalidad, el aprecio por lo nuevo, la expresión individual, la curiosidad y sensibilidad respecto de los problemas, la receptividad respecto de las ideas nuevas, la percepción y la autodirección.

La sensibilidad a los problemas nos presenta a una persona que busca, indaga, pregunta, desconfía de lo percibido. Esto lo podemos dilucidar de forma más contundente en las siguientes palabras:

Esta sensibilidad va ligada generalmente a la apertura hacia las cosas, los hechos o experiencias y a las propias necesidades, sentimientos y emociones. Maslow y Rogers van a hacer brotar de la forma en que se captan y viven las experiencias el resultado creativo. ¿Cuántas veces no hemos viajado en coche, tren, autobús, por la ciudad, el campo, o los pueblos? ¿En que sentido nos hemos enriquecido de esos viajes? En tanto que han pasado sin dejar huella en nosotros, otros literatos como Unamuno o Azorín han sabido vivir y percibir esos viajes, traduciendo dichas vivencias en una serie de artículos. Las cosas o hechos son los mismos para todos. Lo que cambia es nuestra relación hacia ellos³⁸.

Para lograr todo esto en cada etapa de la vida del hombre es importante comenzar desde la infancia y continuarlo a lo largo de la vida, como nos recuerda María H. Novaes; "Para educar al hombre, condicionando en él actitudes creadoras, es necesario que se comience por la infancia"³⁹. Pues, mal actuaríamos si sólo nos

³⁸ DE LA TORRE. Op. cit., p.27.

³⁹ NOVAES, María H. Psicología de la aptitud creadora. Editorial Kapeluz, S.A. 1973.p.66.



preocupáramos por el desarrollo de la actitud y la capacidad creadora en los primeros años de escolarización, y nos olvidáramos de nuestros estudiantes en este vital aspecto en otros momentos, como el de la preadolescencia que ha sido la etapa que me ha ocupado en este trabajo, o en los momentos siguientes; la adolescencia, la juventud...

La capacidad de admiración se acompaña de la receptividad y respeto de las ideas nuevas, es una actitud imprescindible, pues, de lo contrario resulta ser una actitud de orgullo y soberbia que puede limitar una sana percepción de las cosas, bajo pretexto de imponer nuestra voluntad represando ideas y procesos creativos.

La improvisación es contraria en muchos casos a lo creativo, ya que se puede convertir en la actitud de negar los antecedentes por la excusa de la innovación, desconociéndose el papel que juegan elementos como la percepción y la autodirección en el proceso creador. Sin embargo y al mismo tiempo la improvisación bien manejada, desencadena una serie de procesos creativos e imaginativos que expresan, la singularidad y la originalidad del individuo.

La habilidad para aceptar el conflicto y la voluntad para empezar cada día, resultan ser expresión de la motivación y confianza en sí mismo, algo que se logra en la experiencia cotidiana y que debe ser alimentado constantemente en el fomento de la actitud creadora.

2.3.6. Factores socioculturales. La Influencia Sociocultural crea en el ambiente una serie de creencias que muchas veces se convierten en barrera de la creatividad, el asumir que nada es imposible y atreverse al descubrimiento, perder la seguridad e ir más allá de lo conocido será el reto que nos exigirán estos factores. En este contexto hablar de autonomía se convierte en tema obligado.

Uno de estos factores socioculturales está determinado por la concepción machista típica latinoamericana, donde los estereotipos masculino y femenino se radicalizaron, hasta tal punto, de desterrarse mutuamente. El hombre representado en la fuerza y la razón, la mujer en la debilidad y lo irracional e intuitivo. Rasgos de lo femenino como la ternura aún hoy no son plenamente aceptados en nuestro contexto en un hombre, por la sencilla razón de que se ve afectado el ego masculino, pues lo viril descarta lo femenino.

Otro aspecto que valdría la pena tener en cuenta, es el relacionado con una formación subyacente no precisamente moral sino moralista que de una u otra forma, condiciona el despliegue de caminos nuevos, pues, se condiciona a la persona desde la ley y no se articula verdaderamente la libertad manteniendo la actitud del niño dependiente.

Por esto nuestra educación no debe centrar al educando en aprender de memoria códigos moralizantes que subordinan al hombre a normas estáticas que impiden que se convierta en actor activo de su propia historia.

La juventud, espíritu de creatividad, de no-conformismo, de búsqueda, que percibe los malestares, siente las contradicciones del mundo, por ejemplo los valores éticos, antes de ser asumidos por los jóvenes son cotidianamente ridiculizados en la práctica por sus propios mayores.

El diálogo que se les propone a menudo resulta ser en la mayoría de los casos más por un instinto de conservación de las sociedades dominantes (actitudes paternalistas)

Las Transformaciones profundas del mundo real tienen en continua contienda la forma desigual, caótica, indigente de esta misma realidad del mundo, donde las instituciones se adaptan.

La violencia en nuestro país expresión de la agresividad de nuestra gente y la actitud de destrucción sería otro de los factores socioculturales que inciden en el desarrollo de la creatividad pues, basta con ver objetos del inmobiliario público en ciudades como Bogotá para quedarse estupefacto con la agresividad expresada ahí, pero esto no es lo más grave, si miramos las estadísticas el mayor índice de

mortalidad en Colombia es ocasionado por muertes violentas, no naturales. Campañas sobre el buen trato también expresan este factor en una de las naciones más violentas del mundo, la pregunta que quedaría, nos lleva a decir como Francoise Rougeorreille-Lenoir; "la actitud creadora no será una sublimación de la agresividad"*.

La saturación informática de la actual cultura light descartan la duda y el cuestionamiento situándolos en un paréntesis ridículo, la generación X como lo presentamos en el primer capítulo se mueve en un mundo que al parecer intentará desconocer la realidad circundante, o quizás sencillamente por el afán se conoce sin preguntar, se consume sin conocer, frente a todo esto queda la duda; nos encontramos en un esquema moderno, posmoderno, medieval...frente a lo cual simplemente diría, se necesita fomentar un clima de respeto, confianza, comprensión y cooperación que respalden los distintos factores que he mencionado, permitiendo articular de forma armoniosa los diversos elementos que se hacen presentes en nuestra sociedad y en nuestra cultura.

* En su libro "La Creatividad Personal" Francoise Rougeorreille-Lenoir presenta el concepto de "agresividad" con la intención de aclarar que en su origen la etimología latina *aggredi* que significa "ir hacia" la cual dio origen a la palabra agresividad, no deseaba expresar necesariamente enfrentarse o combatir, más bien se expresa en términos de dinamismo, de espontaneidad y de finalidad.

2.4 ENFOQUE DE LA CREATIVIDAD COMO PROCESO

Como podemos apreciar en el cuadro síntesis sobre ideas básicas sobre creatividad, existen diversos enfoques sobre esta, sin embargo las caracterizaciones más frecuentes de la creatividad nos llevan a percibirla como un proceso, como un producto o como una característica de personalidad, intentemos abordar en lo siguiente uno de estos tres enfoques como base para nuestra propuesta final, la creatividad entendida como proceso, sabiendo que de hecho debe desembocar en un producto y además es influenciado por las características de la personalidad.

He escogido este enfoque, ya que en la práctica resulta ser lo más significativo al hablar de desarrollo de la creatividad, pues de qué sirve obtener un producto creativo si no comprendemos lo que permitió que existiera o la persona que lo hizo posible, mientras que en el proceso necesariamente o por lo menos desde mi percepción, y de acuerdo a lo que he presentado hasta ahora se integran todos los elementos o variables que determinan el proceso creador. Frente a todo esto es necesario recordar que la creatividad es un hecho intelectual y por tanto está ligado en el sentido de complementariedad a la inteligencia; que tiene unas bases neurológicas determinadas por la herencia y desarrollables por medio de la educación. Además resulta importante resaltar que en el proceso creativo podemos distinguir entre una persona ingeniosa y una verdaderamente creativa como

vamos a ver, además es interesante descubrir que el acto creativo va más allá de la simple intuición.

2.4.1. La creatividad como acto intelectual. Otro aspecto neurálgico en torno a la creatividad es el relacionado con su conexión con la inteligencia y aunque no existen estudios concluyentes al respecto, una buena parte de la investigación reporta que no existe una relación causal directamente proporcional. Sin embargo, me arriesgaría a decir que es posible que exista relación por lo menos en cuanto a un nivel mínimo de inteligencia.

También se afirma que no se ha encontrado relación entre inteligencia y creatividad porque los instrumentos utilizados para medir estas variables no han sido los correctos, por ejemplo la mayoría de las pruebas de inteligencia miden habilidades lógico-matemáticas, o habilidades verbales, mientras que las pruebas de creatividad no están enfocados a estos aspectos. Lo que aquí se sugiere es que si se mide la inteligencia verbal entonces hay que medir la creatividad verbal, si se mide la inteligencia espacial entonces hay que medir la creatividad espacial y así sucesivamente.

Como puede observarse, detrás de estos enunciados están los postulados que establecen que hay diferentes inteligencias y diferentes creatividades y la afirmación de que hay relación entre inteligencia y creatividad.

La tendencia actual del pensamiento nos lleva por caminos de integración entre el Pensamiento convergente; primer cerebro, hemisferio izquierdo activado por los instintos, que organiza, actúa lógicamente, sigue el método de la deducción y la inducción, cumple la función del lenguaje, y persigue la planeación y la rectitud. El Pensamiento divergente (creatividad); segundo cerebro, hemisferio derecho, activado por las emociones, es intuitivo, y logra la integración, la síntesis y alberga los sentimientos.

Diferenciando estos dos aspectos podemos darnos cuenta que lo que se propone es sencillamente que se le preste seria atención a la creatividad como hecho intelectual sin desligarlo de la inteligencia, pues de hecho creatividad e inteligencia no son contradictorias sino complementarias.

Cada una de las características mas significativas de los dos tipos de pensamiento nos pueden ayudar a concientizarnos de la necesidad de promover adecuadamente en la actividad educativa el ejercicio de estas dos formas de pensar. (Véase el Cuadro 2.)

Cuadro 2. Aspectos más significativos en torno a los dos tipos de pensamiento.

PENSAMIENTO; CONVERGENTE, LINEAL, VERTICAL, IMITADOR, O REPRODUCTIVO.	PENSAMIENTO; DIVERGENTE, LATERAL, INNOVADOR CREADOR O PRODUCTIVO.
Lo racional.	Lo irracional.
Lo consciente.	Lo inconsciente.
El juicio surge como consecuencia del proceso.	Ausencia de juicios. El juicio se retarda o no ocurre.
Realidades objetivas. Es válido y correcto en cada etapa.	Realidades subjetivas. Crea situaciones artificiales o irreales que activan eventos válidos o reales.
Procesos lógicos. Es secuencial.	Procesos analógicos. Ocurre a saltos.
Relaciones de causa y efecto. La idea aparece como lógica en primer lugar.	Ausencia de sentido inmediato. La idea resulta lógica incluso obvia a posteriori, pero invisible a la lógica del proceso.
Discurso constructivo. Se fundamenta en lo que pasó.	Discurso asociativo. Se fundamenta en lo que pasa.
Relaciones de orden próximo; respuestas comunes.	Relaciones de orden lejano; respuestas insólitas.
Lo fundamental es el "qué" el "cómo" no existe.	El "qué" y el "cómo" son factores interrelacionados acentuándose la importancia del "cómo".

El problema como podemos apreciar es que dentro del ambiente escolar se privilegia habitualmente la construcción de ambientes inteligentes, más que creativos, de lo que resulta la repetición, la frialdad, y el sin-sentido, algo que respalda esta idea, son los aportes de Daniel Goleman* en cuanto a la inteligencia emocional.

* En su libro titulado La Inteligencia emocional el autor nos presenta la importancia de aprender a manejar nuestras emociones, como un elemento indispensable en el desarrollo integral del individuo, pues de nada sirve por ejemplo que una persona sea excepcionalmente inteligente si no sabe relacionarse con las otras personas.

La creación de un ambiente creativo integra a su vez el pensamiento convergente y el divergente, el corazón y la razón. El uso del cerebro como totalidad nos permitirá tomar decisiones más sensatas y rápidas. Además que nos permite ir más allá de la respuesta convencional y encontrar ideas nuevas y posiblemente únicas, pues se perciben más alternativas. (Véase la Figura 3.)

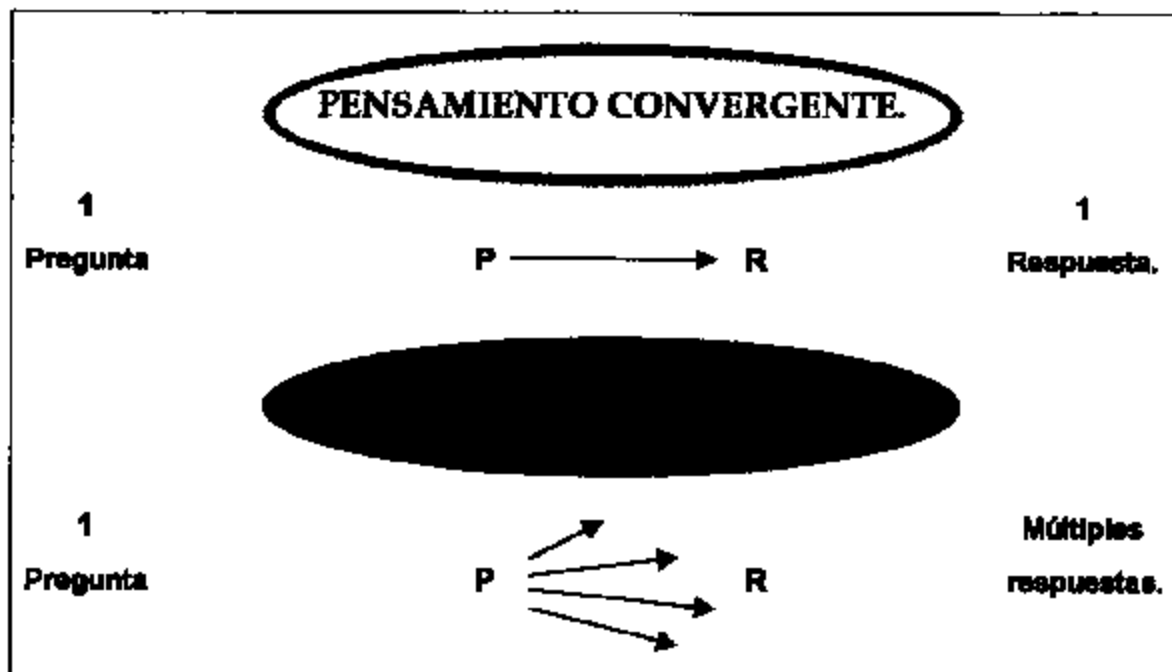


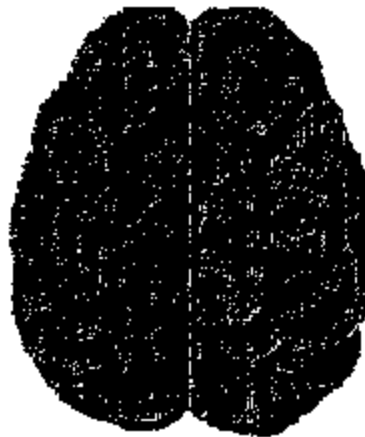
Figura 3. Diferencias ante un mismo estímulo de los dos tipos de pensamiento.

Por medio del siguiente gráfico podemos visualizar, lo que he tratado de expresar y que se conecta con el proceso evolutivo del cerebro humano, en toda esta dinámica observamos primeramente la aparición del cerebro reptil o "cerebro de saurio", posteriormente aparecería el cerebro mamífero y por último el cerebro propiamente humano. (Ver Figura 4.)

HEMISFERIO IZQUIERDO

Lógico
Analítico
Segmentador
Secuencial

1. Cerebro mayor.
2. Razón, ciencia, saber.
3. Fundamento Civil.
4. Yang.
5. Masculino, padre.
6. Analítico-lógico.
7. Psicoanálisis.
8. Cortex.
9. Racional.
10. Inteligencia. Mente.
11. Raciocinio lógico.
12. Lenguaje (causa-efecto).
13. Cálculo, secuencia.
14. Cantidad.
15. Construcción científica.
16. Tesis.
17. Deducción-Inducción.
18. Nivel Beta (Vigilia).
19. Superego.
20. Raciocinio abstracto.
(Ideología)
21. Consciente.
22. Arquetipos: sol, fuego,
Fuente reguladora.
23. Cerebro mamífero.

**HEMISFERIO DERECHO**

Holístico-totalizador
Inductivo
Sintetizador.
Integrador.

1. Cerebro menor.
2. Fe, religión, ser.
3. Fundamento religioso.
4. Yin.
5. Femenino, madre.
6. Intuitivo-sintético.
7. Psicointuís.
8. Límbico.
9. Emocional, afectivo.
10. Corazón.
11. Creatividad.
12. Imagen (Mito).
13. Espacio, globalidad.
14. Calidad.
15. Arte.
16. Antitesis.
17. Inspiración.
18. Nivel Alfa, Theta,
Delta. Parapsicología.
19. Ego.
20. Raciocinio ético-moral.
(Doctrina)
21. Subconsciente.
22. Arquetipos: luna, aire,
Fuente emisora.
23. Cerebro Homínide.

ESTRUCTURA COMUN.

1. Centros nerviosos
inferiores.
2. Motricidad físico-
operacional, tacto, tactos.
3. Flujos, política,
negocio.
4. Tao.
5. Familiaridad, hijo.
6. Pragmatismo.
7. Psicomotricidad.
8. Médula Spinal
Nervioso Central.
9. Instintivo, biológico.
10. Estómago. Condiciones
materiales, base.
11. Raciocinio de guerra
para la supervivencia y
la reproducción.
12. Experiencia no verbal
(experiencia).
13. Síntesis, equilibrio.
14. Vitalismo,
mitoenculturismo.
15. Técnica, orientación
práctica.
16. Síntesis.
17. Sentido Común.
18. Nivel Zeta.
19. Yo.
20. Raciocinio concreto.
21. Inconsciente.
22. Arquetipos: tierra, agua,
medio transitorio.
23. Cerebro Reptil.

Figura 4. Síntesis de las concepciones básicas del cerebro.

Las ideas anticuadas de creatividad giran en torno a que esta sólo pertenece al mundo del arte o que es una cuestión de talento, como ya habíamos intentado presentar, por esto, no se le ha prestado seria atención. Algunos de los argumentos que se plantean para sustentar esto nos presentan en primer lugar que toda idea creativa valiosa, siempre debe ser lógica a posteriori, por lo cual se argumenta que la Lógica es la única vía verdadera para encontrar una idea válida y apropiada.

Para entender esto tendríamos que dar un vistazo en primer lugar a los sistemas de información y a los dos paradigmas que se observan.

- ☉ El Pasivo (organizado externamente) en este la idea aparece como lógica en primer lugar, formulación apriori.
- ☉ El Activo (autoorganizativo) donde la idea resulta lógica incluso obvia a posteriori, pero invisible a la lógica del proceso.

En segundo lugar tendríamos que hablar de la creatividad concebida como una cualidad casi mística (talento) la cual unos la tienen y otros no (la mayoría).

Aquí se presenta una confusión entre la creatividad artística entendida como la combinación fortuita de hechos y circunstancias que no son sometidas a una planificación, es decir son resultado simplemente de la improvisación, y la creatividad entendida como la capacidad de modificar conceptos y percepciones a

través de técnicas de pensamiento creativo que ayudan al perfeccionamiento de esta capacidad mediante el esfuerzo y la atención.

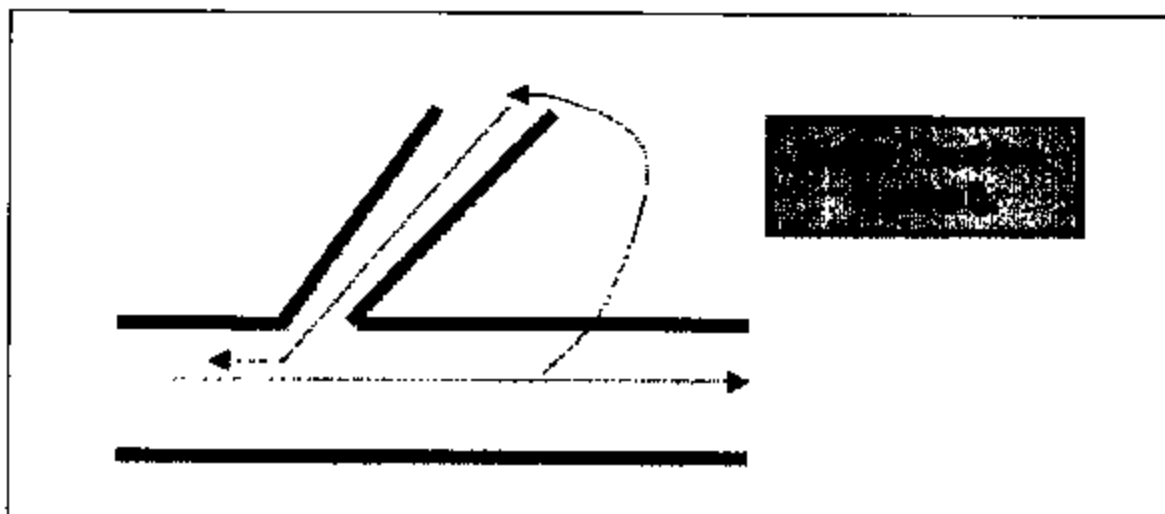
Las dificultades de la creatividad las podríamos resumir en:

- ☒ **Inhibición:** es decir el miedo a equivocarse a no tener razón.
- ☒ **Movilización Mental:** se presenta cuando se realiza un esfuerzo creativo deliberado, o sea un "zarandeo" de ideas en forma desarticulada. Indicio de reflexión podría surgir una idea útil (nueva por lo menos).

Las técnicas sistemáticas y deliberadas están basadas en el comportamiento de la percepción humana, que si recordamos obedece a un sistema autoorganizado, y generador de pautas.

El Pensamiento Lateral se ocupa de los conceptos y las percepciones que llevan al control de la información, es decir tiene como enfoques el cuestionamiento, la presentación de alternativas y la provocación, teniendo como objetivo el descubrir mejores maneras de hacer las cosas.

El pensamiento lógico habitual condiciona nuestra percepción, impidiendo que nos salgamos de la secuencia que lleva su proceso el pensamiento lateral por su parte permite dar el salto, es más ágil y conduce a nuevas ideas. (Véase la Figura 5.)



**Figura 5. El salto del pensamiento creativo
Rompe con la lógica del pensamiento vertical.**

La creatividad se presenta como la posibilidad de ir por el camino de la intuición y la abducción de nuevas percepciones que resultan lógicas de inmediato.

2.4.3 La necesidad del pensamiento creativo. El pensamiento creativo nos presenta tres niveles de beneficios:

- ✓ La comprensión de la naturaleza y lógica de la creatividad.
- ✓ El deseo y la voluntad de hacer un esfuerzo creativo.
- ✓ La aplicación de las herramientas, las técnicas, los métodos para la creación de ideas nuevas.

Comprensión de la naturaleza y lógica de la creatividad: La Creatividad resulta presentarse como un tema vago y confuso a raíz de dos términos que manejamos

habitualmente, "creativo" y "creatividad". El primer término expresa la idea de confeccionar algo que antes no existía incluso crear un desorden (creatividad artística) desconociendo que lo nuevo debe tener un valor ya que tiene un estilo de percepción y uno de expresión.

Dentro de la creatividad se presenta una amplia gama de destrezas diferentes, que implican técnicas para cambiar conceptos y percepciones dentro de sistemas de información autoorganizados que construyen y usan pautas...

El deseo y la voluntad de hacer un esfuerzo creativo: Enfoque e intención. Este segundo nivel de beneficio se relaciona con la motivación entendida como la "disposición de una persona para detenerse y enfocar su atención sobre un determinado punto"⁴¹ y solamente entonces dedicarse el.

La aplicación de las herramientas, las técnicas, los métodos para la creación de ideas nuevas y la destreza y aplicación de éstas dependen de la práctica, planificada con anticipación y para ser utilizadas en forma sistemática, aquí no hablamos de inspiración, de sentirse con ganas de trabajar o de estar de excelente ánimo. La aplicación del pensamiento creativo se logra con estructuras y medios

⁴¹ DE BONO, Edward, El Pensamiento Creativo. Madrid : Paidós 1995.p. 302.

que facilitan la utilización de los instrumentos creativos y las técnicas de pensamiento lateral.

2.4.4 Aprendizaje neuronal de la creatividad. Los seres humanos nacen con un amplio repertorio de respuestas establecidas por el desarrollo automático de su sistema nervioso y que por lo tanto no necesitan aprendizaje, fijémonos en lo siguiente que respalda nuestra afirmación: "Como ejemplos tenemos la regulación de la presión arterial, la termoregulación, la respiración, los reflejos de mamar, toser, deglutir y muchas otras funciones"⁴².

Otra serie de acciones dependen de mecanismos que también son automáticos pero que pueden ser modificados por la educación. "Como ejemplos bien conocidos tenemos el entrenamiento infantil de los esfínteres por el que la micción y la defecación se van sometiendo al control de la voluntad"⁴³.

Existe una tercera categoría de funciones que tienen una correlación directa y recíproca con la educación.

⁴² RODRÍGUEZ DELGADO, José M. Aprendizaje Neuronal de la Creatividad.p.1.

⁴³ Ibid.p.2.

El ejemplo más evidente es el habla: "El cerebro tiene estructuras anatómicas que son específicas de los seres humanos y que se desarrollan por determinismo genético"⁴⁴.

Nos referimos a las zonas neuronales que posibilitan el lenguaje articulado que son privativas de la especie humana y que permiten que los niños aprendan a hablar los idiomas que les enseñan en la etapa infantil.

El aprendizaje es específico dependiendo de las recepciones sensoriales y por ello el niño puede aprender el inglés, el español, o cualquier otro idioma, que no está en los genes sino en el ambiente cultural.

Las recepciones sensoriales influyen sobre el desarrollo neuronal individual y este desarrollo potencia y mejora el aprendizaje de idiomas, es decir que la relación es recíproca.

El ejemplo, aún más claro, está en las funciones visuales: Los niños con cataratas congénitas, por lo que nacen ciegos, tienen sus neuronas del lóbulo occipital subdesarrolladas y cuando a los 10-12 años se operan de cataratas por lo que ya pueden percibir su entorno óptico, no saben el significado de su mundo visual y tienen que aprender a ver.

⁴⁴ *ibid.* p.2.

Algo parecido ocurre con la creatividad que además de sus bases anatómicas neuronales requiere el aprendizaje neuronal para poder utilizar los mecanismos que en potencia existen en el cerebro. Las técnicas e instrumentos de pensamiento lateral permiten como dijimos realizar de forma sistemática y constante este ejercicio de aprendizaje, permitiéndonos desarrollar esta capacidad humana. La creatividad como la inteligencia no sólo son cognitivas, y en este caso la motivación y la adaptación en el aprendizaje cumplen un papel muy importante.

La Enciclopedia Británica define la creatividad como la habilidad de dar realidad algo nuevo, incluyendo solución de problemas, así como el inventar métodos, formas y objetos más o menos artísticos.

La creatividad requiere los siguientes elementos:

- ☞ Estructuras neuronales adecuadamente evolucionadas, reconociendo así la importancia de la herencia.
- ☞ Recepciones sensoriales que se van almacenando en el sistema referencias, potenciando el crecimiento de somas y de conexiones neuronales, así como el cúmulo de información, que es esencial para la interpretación crítica de la realidad y para la innovación e invención superadoras de la misma.
- ☞ Sistemas de elaboración intracerebral para relacionar los materiales acumulados.

☞ La expresión verbal o conductual, encontrando nuevas relaciones en el material recibido sensorialmente.

La propuesta de la creatividad, se acompaña del fácil aprendizaje, ágil razonamiento, decisiones más rápidas y sensatas por medio del desarrollo de la intuición. Las personas inteligentes comprenden más rápido y resuelven los problemas de manera eficiente desde el momento en que comienzan con ellos pero con la respuesta convencional ante lo cual la adaptación al medio, así como una visión holística, y la posibilidad de ir más allá de lo conocido e incluir lo que hoy no se conoce será el logro de este camino.

2.4.5 El proceso creador. Thomas A. Sebeok⁴⁵, en un artículo titulado "One, Two, Three...Uberty", cita un ejemplo del filósofo norteamericano Charles Pierce sobre los tres procesos de pensamiento donde podemos darnos cuenta que en los procesos inductivos o deductivos siempre se aborda lo mismo, se da un análisis sin ningún tipo de preconcepción, mientras que en el proceso abductivo, el cual Pierce* denomina "argumento original" ya que es el único que genera ideas

⁴⁵ SEBEOK, Thomas A. One, Two, Three...Uberty, citado por PARRA, Op. cit., p.29

* El filósofo norteamericano Charles Pierce actualmente es abordado por diversas instituciones que pretenden rescatar diversos de sus aportes, entre ellos lo referente al argumento abductivo. En este proceso encontramos elementos muy relacionados con el pensamiento divergente o lateral que sin duda tendrá grandes repercusiones en el ámbito epistemológico.

nuevas, pues se da en una “enunciación simple y rápida de lo que captamos”⁴⁶, es un juicio típico de la percepción, es donde se presenta la novedad. Intentemos descubrir este proceso por medio de la siguiente secuencia. (Véase Cuadro 3.)

Cuadro 3. Comparación de los tres procesos.

DEDUCCIÓN.
Regla: Todas las camisetas, de esta vitrina son blancas.
Caso: Estas camisetas son de esta vitrina, entonces,
Resultado: Estas camisetas son blancas.

INDUCCIÓN.
Caso: Estas camisetas son de esta vitrina.
Resultado: Estas camisetas son blancas, entonces,
Regla: Todas las camisetas, de esta vitrina son blancas.

ABDUCCIÓN.
Regla: Todas las camisetas, de esta vitrina son blancas.
Resultado: Estas camisetas son blancas, entonces,
Caso: Estas camisetas son de esta vitrina.

Fuente: PARRA, Jaime. *Inspiración*. Santafé de Bogotá D.C. : Cooperativa Editorial Magisterio, 1996.p.33.

La deducción es el método por el cual se pasa lógicamente de lo universal a lo particular, o sea, sacar consecuencias de un principio, proposición o supuesto, es la

⁴⁶ RESTREPO, Luis Carlos. *El derecho a la temura*. Bogotá : Arango Editores 1995.p.37.

conclusión. La inducción es un razonamiento con el cual, basándose en el conocimiento de alguna verdad particular, se establece una verdad o ley general, es decir se asciende lógicamente en el entendimiento, desde el conocimiento de los fenómenos, hechos o casos, a la ley o principio que virtualmente los contiene o que se efectúa en ellos uniformemente, se da una argumentación. Estos dos procesos se hacen en el nivel de lo consciente y están ligados a la parte izquierda del cerebro, que se encarga del pensamiento lógico analítico.

La abducción por su parte se da en el salto inesperado, pero como producto de procesos analógicos y asociativos entre estructuras totalmente diferentes o similares, se hace presente en el proceso abductivo un elemento hipotético no verificable por la lógica en principio, pero constatable después, el método abductivo nos permite la búsqueda de ideas nuevas y rápidas.

La clase habitualmente se mueve sobre los rieles de los procesos deductivos e inductivos, descartando el movimiento abductivo y por tanto estructurando el pensamiento de nuestros estudiantes en el rigor de la lógica, desacreditando lo que pudiera surgir de este nuevo camino.

Otro aspecto por mencionar es el relacionado con la intuición y su diferencia con la abducción, pues, la primera es la capacidad para percibir ciertas conexiones no obvias entre hechos como en la abducción, pero que no conducen necesariamente a

no podría ser de otra manera. Dicho de otro modo, para crear hay que empezar tomando distancia con respecto a la realidad presente.

- ② **Acopio de datos:** Obtener el mayor número de hechos y de información al respecto, para tener elementos de juicio y poder encontrar otras posibles alternativas. A veces va incluido aquí un acopio de materiales. Esto nace de que el hombre no crea de la nada, como Dios, sino combinando y transformando.
- ③ **Incubación:** Abandonar el problema al trabajo reposado y silencioso del inconsciente; en otras palabras, someterlo a un proceso de elaboración que se da por sí sola; en forma análoga a lo que sucede en el campo fisiológico con la digestión, que no requiere ni nuestra atención ni nuestra voluntad.
- ④ **Iluminación:** Dejar aflorar una solución que integre los elementos conscientes (fases 1 y 2) y los inconscientes (fase 3). A este momento se le ha llamado también inspiración, debido a la antigua creencia en las musas.
- ⑤ **Elaboración:** Probar la hipótesis, o bien realizar la idea novedosa. Puede ser una fase larguísima y sumamente complicada, que requiere gran disciplina, organización y capacidad de allegarse medios. Piénsese en la distancia que corre entre haber concebido la idea del avión Concorde, y la fabricación de los primeros Concordes listos para volar.

- ⑥ **Comunicación:** Dar a conocer la creación. Partiendo de que lo que se crea debe tener algo de nuevo y de valioso, resultará interesante para otras personas aparte del creador.

La mayoría de las creaciones implican los seis pasos. Pero muchas personas no recorren el camino completo. Hay quienes se quedan en la cuarta etapa sin llegar a la quinta y sexta. A estos habría que llamarlos ingeniosos, más bien que creativos. Y parece que muchos de los colombianos cabemos en este esquema: somos bastante capaces en los primeros cuatro pasos, pero allí nos detenemos.

Lo podemos visualizar así:

Cuadro 4. Fases del proceso creador en la persona creativa y en la ingeniosa.

Cuestionamiento.	Cuestionamiento.
Acopio de datos.	Acopio de datos.
Incubación.	Incubación.
Illuminación.	Illuminación.
Elaboración.	
Comunicación.	

Y aquí se acaba el proceso, porque no concretamos. Es un hecho que muchos colombianos despilfarramos nuestra creatividad en fantasías y en chistes, bromas y pachangas.

No se trata de una cuestión puramente genética y racial. La creatividad que es connatural al hombre se va encarnando en las diferentes culturas, y toda cultura es producto de la herencia biológica pero también del medio ambiente. El aforismo ortega-gassetiano "yo soy yo y mis circunstancias" que se aplica a los individuos, también es válido para los grupos y las instituciones y las culturas.

Aunque algunos expresan que no es posible afirmar que existen etapas o fases en el proceso creativo, sin embargo hablan de cuatro momentos que, al parecer, no son lineales. Estos momentos son la preparación, la incubación, la iluminación y la verificación, como vemos coinciden también con las fases mencionadas anteriormente.

Dentro de los momentos de la creatividad se entiende por preparación el proceso de recopilar información, con la intervención de los procesos perceptuales, de memoria y de selección.

La incubación por su parte es el proceso de análisis y de procesamiento de la información centrándose en la corrección y búsqueda de datos.

La iluminación se puede comprender como el proceso del darse cuenta y se le identifica más como un proceso de salida de información. Ocurre después de un periodo de desequilibrio, confusión o duda.

Y por último aparece el proceso de evaluación sobre la utilidad temporal del objeto o proceso de creación, el cual se conoce como verificación.

Cuadro 5. Momentos no lineales en el proceso creativo.

EL PROCESO CREATIVO.
1. Período de Preparación
2. Período de Incubación.
3. Período del "Insight" o Iluminación.
4. Período de Verificación.

El conocer todo esto, sin lugar a dudas será de gran valor en torno a la tarea de desarrollo de la creatividad; haciendo accesible por medio de la educación, las herramientas que desencadenen esta característica esencialmente humana y ejerciten cada una de estas fases o momentos del proceso creativo.

Quizás una de las formas de lograr de una forma casi imperceptible estos momentos del proceso creador, sea por medio del juego, pues como presentaremos en el siguiente capítulo el jugar es como el crear y viceversa.



3. EL JUEGO Y SU RELACIÓN CON LA CREATIVIDAD; EL CREAR ES COMO EL JUGAR.

La actitud lúdica se expresa como la posibilidad de crear, rasgo que como hemos presentado es singularmente humano pues, como dice Shiller, "Sólo juega el hombre cuando es hombre en todo el sentido de la palabra, y es plenamente hombre sólo cuando juega". El juego brinda una serie de matices muy importantes a la propuesta colorida de la creatividad, desde su percepción biológica, psicológica, cultural, social y etnológica encontramos elementos que nos llevan por los caminos de la creación, de la misma persona e incluso de la cultura. El juego estuvo presente desde el inicio de las culturas y se convirtió de hecho, en muchas ocasiones, en herramienta eje de su construcción.

A continuación presentaré los aspectos que definen el juego, acercándolo íntimamente a la actividad creadora, recordando además su carácter terapéutico y pedagógico.

3.1 EL JUEGO; ENTRE LOS FENÓMENOS CULTURAL Y TRANSICIONAL.

La concepción de hombre muchas veces delimitada por percepciones de algunos aspectos que expresan el fenómeno humano, como es el caso del Homo Sapiens (hombre que razona), el Homo Faber (hombre que fabrica) se ve complementada por lo que mencionábamos anteriormente en torno al Homo Demens (hombre demente) según la propuesta de Jaime Parra o a la denominación de Johan Huizinga el Homo Ludens (hombre que juega), pues al fin y al cabo como hemos pretendido descubrir y argumentar, el hombre no sólo es inteligencia o no solamente vale por lo que fabrica, sino que además se hacen presentes en él otros elementos que le hacen plenamente auténtico, verdaderamente humano.

Uno de esos elementos, el juego, es un fenómeno cultural, pues la cultura brota de él, y en él se desarrolla, la civilización no ha añadido nada. El juego entendido en este sentido tiene como característica esencial, en primer lugar, que es más viejo que la cultura, además traspasa los límites de la ocupación puramente biológica o física, pues su función llena de sentido, revelando la presencia de un elemento inmaterial. “Enriquecer la vida con juegos ha sido, durante milenios, una vía natural y espontánea para transmitir de una generación a otra las mejores tradiciones, las normas de comportamiento social y para desarrollar las

capacidades que permiten enfrentar y resolver los problemas que la vida nos plantea"⁴⁷.

En los mamíferos lo lúdico es universalmente reconocido como un importante atributo, recordemos que las actividades integradoras por naturaleza de los mamíferos inteligentes son las vivenciadas en consonancia al impulso lúdico. Además de lo anterior lo lúdico asume una función biológica como vemos a continuación:

- ❶ Descarga de exceso de energía vital.
- ❷ Impulso congénito de imitación.
- ❸ Satisface necesidad de relajamiento.
- ❹ Ejercita en actividades serias que se desarrollarán más adelante.
- ❺ Ejercicio del dominio de sí mismo.
- ❻ Necesidad congénita de poder.
- ❼ Descarga inocente de impulsos dañinos.

El juego nos dice Carlos Ignacio Zúñiga; "es una de las actividades bio-físico-sociales básicas de todo ser humano. A través de ella el hombre se reconoce a sí

⁴⁷ ALFARO TORRES, Rolando. La Ludoteca como experiencia. En Revista Educación. La Habana, Cuba. ... No. 82 (may-ago.1994); p.30-33.

mismo y a los demás en un espacio de libertad y convivencia, creciendo y trascendiendo colectivamente*.

El juego resulta ser tan vital como la alimentación, la seguridad y el sueño. Es la posibilidad de nuevos estados de dominio. Es la forma de la habilidad humana para manejar la experiencia al crear situaciones modelos y dominar la realidad por medio del experimento.

El juego no es una actividad de baja tensión, requiere gran esfuerzo por esta razón es fundamental para el desarrollo o mejoramiento de las cualidades o capacidades motrices como el ritmo, la dirección, el equilibrio...

El concepto de juego lo podemos expresar según nos dice Johan Huizinga como:

... una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría de conciencia de "ser de otro modo"⁴⁸.

Como el propio Johan Huizinga expresa esta concepción de juego asume un tinte cultural, más que psicológico o etnológico. Por su parte D.W. Winnicott⁴⁹ quien le aborda desde su escuela psicoanalítica expresa que el juego es la capacidad de crear un espacio intermedio entre lo que está afuera, y lo que está adentro, agrega

⁴⁸ HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. Madrid : Alianza Editorial, 1995.p.43.

⁴⁹ WINNICOTT, Op. cit., p.81-77.

además, que este es el origen de la experiencia cultural. Todo esto es diferente en esencia al juego regulado, pues este, es adquirido por medio de los rituales y el fantaseo. El afuera (el no-yo), resulta ser el mundo repudiado donde para poder ejercer su dominio se necesitan hacer cosas, el adentro (el yo), es un mundo mágico donde pensamos y deseamos, por eso el jugar se convierte en ese espacio donde se hacen cosas que permiten la aproximación entre esas dos realidades, creando una zona intermedia donde nuestros sueños se hacen realidad.

En psicoterapia según esta propuesta, el fin es lograr que el paciente pase de un estado, en el cual no puede jugar, a uno donde se de la posibilidad de jugar, a esto se le denomina fenómenos transicionales. Resulta de gran importancia vislumbrar en torno al concepto de fenómenos transicionales, como dice Winnicott que: "el jugar tiene un lugar y un tiempo". Uno de los aspectos que debemos asumir en nuestra labor educativa es precisamente el de brindar espacios y momentos que permitan a nuestros estudiantes sencillamente jugar. Es crear un puente entre el patio y el aula de clase como posibilidad de salud mental, pues; "...la conducta del ambiente es parte del desarrollo del individuo, y por lo tanto hay que incluirla" nos recuerda el mismo Winnicott. El lenguaje y el juego resultan ser la constante antropológica de todos los pueblos; el juego resulta ser un medio de expresión e igualmente un pasatiempo y diversión lo cual lo convierte en un "Aprendizaje para la vida".

Por su parte Milner⁶⁰ “vincula el juego de los niños con la concentración de los adultos”. Aunque si nos damos cuenta el juego asume un papel muy importante no sólo en la edad infantil, pues, en la vida de los padres, profesores y en la sociedad y el medio ambiente se dan una serie de tensiones, obligaciones y pasividades en las cuales el juego ayuda a superar frustraciones, a desarrollar capacidades físicas, mentales y emocionales, a crear un ambiente de distracción, de investigación, de creación y de entrega, es decir se convierte en una válvula de escape, en una verdadera terapia.

El niño juega, y el adulto deja de jugar, pues, lo considera como algo;

- ☑ Para hacer después del trabajo.
- ☑ Para disfrutar los fines de semana o en las vacaciones.
- ☑ Demasiado infantil y por esta razón no importante.

En el mundo del adulto se hace la distinción y separación entre el juego y el trabajo, en el niño juego y trabajo van de la mano, el juego lo abarca todo;

- ☑ Trabajo.
- ☑ Entrenamiento; seguridad, sociabilidad.
- ☑ Método de explorar el mundo; desarrollo de cualidades motoras, rendimiento académico.

⁶⁰ MILNER..., citado por WINNICOTT, Op. cit., p.61.

Aprender representa por una parte recompensas y beneficios y jugar placer y diversión. Para el niño el juego asume una conducta lúdica y pragmática, es su quehacer diario, su diversión toda su vida, mientras que para el adulto representa una actividad sin carácter pragmático, sólo lúdico sin relación con su trabajo o subsistencia.

La suma de la confianza basada en la experiencia (el relajamiento) y la actividad creadora física-mental (el juego) es indispensable para formar la base de un sentimiento de persona. Por eso es necesario enfatizar que; "En el juego, y sólo en él, pueden el niño o el adulto crear y usar toda la personalidad, y el individuo descubre su persona sólo cuando se muestra creador."⁵¹

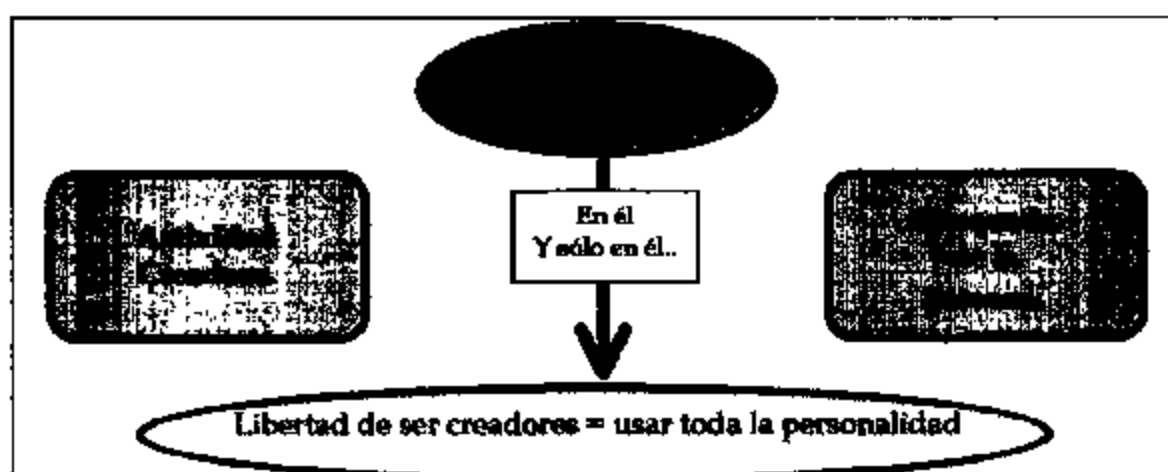


Figura 6. El juego como posibilidad de usar toda la personalidad.

⁵¹ WINNICOTT. Juego y Realidad. Barcelona : Editorial Gedisa, 1996.p.65.

"Lo que hace que el individuo sienta que la vida vale la pena de vivirse es, más que ninguna otra cosa, la apercepción creadora."⁵²

La creatividad es un universal que corresponde a la condición de estar vivo, y de encontrar valor a la existencia lo cual es una actitud saludable mientras que lo totalmente inverso resulta absolutamente enfermizo; "...en estas condiciones tan especializadas, el individuo puede integrarse y actuar como una unidad, no en defensa contra la ansiedad, sino como expresión del yo soy, estoy vivo, soy yo mismo (Winnicott, 1962) a partir de esta posición todo es creador"⁵³.

Pasar de una creatividad entendida como la creación exitosa o aclamada, la de las obras, a la creatividad comprendida como toda actitud hacia la realidad exterior, es el propósito que nos conecta con la experiencia lúdica, es decir, que el juego configura una experiencia donde los deseos irrealizables encuentran cabida; es un enfoque de la realidad exterior por parte del individuo donde la persona crea una situación imaginaria.

La imaginación es un nuevo proceso psicológico para el niño totalmente ajeno a los animales, éste representa una forma específicamente humana de actividad consciente y al igual que todas las funciones del conocimiento surge de forma original de la acción, es decir que el juego es imaginación en acción aunque como

⁵² Ibid., p.79-80.

⁵³ Ibid., p.82.

lo hace notar Vigostky “la imaginación es un juego sin acción”⁵⁴ en diversos momentos en niños y adolescentes.

3.2 EL JUEGO COMO TAL

Lo lúdico se convierte en una actividad educativa, en un medio de aprendizaje agradable, el Juego asume como uno de sus fines no aburrir al niño o al joven, pues si no hay diversión, no hay aprendizaje por lo menos en la mayoría de los casos según argumentan algunos estudiosos.

Jugamos por jugar aunque para la percepción de muchos resulte tonto y vanal, jugar por jugar es expresión de que estamos jugando independiente de su valor de verdad. Sin embargo hago la salvedad de que el juego entendido como actividad placentera, es algo inadecuado, pues no es el único rasgo que lo define y además existen muchas actividades que proporcionan mayores actividades de placer, dentro de este panorama psicológico también se hacen algunas asociaciones entre el juego y la masturbación, con relación a la excitación física y el autoerotismo; el jugar y la comunicación verbal como elección de palabras, inflexión de voz y sentido del humor, además es conveniente decir que hay juegos en que la actividad

⁵⁴ VIGOSTKY, L.S. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona : Editorial Grijalbo P.141-142.

no resulta placentera o juegos que únicamente producen placer cuando resulta interesante el resultado, un ejemplo de todo esto son los juegos deportivos, acompañados muchas veces de disgusto, pues se pierde o se gana según nos recuerda Vigostky⁵⁵.

En el deporte de competencia (alcanzar romper marcas); se da vida adulta anticipada (transgresión de etapas sociales psicológicas y motoras del niño o del preadolescente), pues se da un arduo trabajo, que recarga de obligaciones, y aumenta responsabilidad. La función formativa del juego; esta centralizada en el placer de su práctica en el desarrollo equilibrado de su persona y no en el resultado de una marca. El juego se puede convertir en un esfuerzo, en una obligación entre otras razones; por complacer a los adultos o evitar las críticas de sus semejantes.

El entrenador enseña a jugar, a perfeccionar un juego a lo largo de una programación con sistema y táctica con el fin único de obtener resultados, donde el organismo del deportista es sencillamente una máquina de rendimiento, perdiéndose el significado del juego.

Es conveniente determinar las reglas del juego para tener los límites de acción, los cuales protegen su estructura interna y la posibilidad social de relación de sus jugadores. Cuando se acaban las reglas, el juego se acaba.

⁵⁵ Ibid., p. 140.

Los contenidos de la experiencia lúdica existen por el sólo hecho de ser inventados, lo cual da cuerpo a su estructura interna, o sea posee una lógica a su interior que a ojos exteriores da un matiz de irrealidad o mejor de realidad de ficción, ya que resulta ser la realidad simbolizada, la cual va a ser transformada por la acción del juego.

Los caminos de la invención y del descubrimiento pasan también por la disciplina libremente consentida, por la imitación de los modelos escogidos, y aún más, por la confrontación de modelos contradictorios. No se trata de negar el papel de las disciplinas y rehusar las reglas; pero las disciplinas y reglas que a la larga conciertan mejor con la invención son las que el individuo ha elaborado por su propio uso⁵⁶.

Con lo anterior se reitera la importancia de las reglas, con relación a la creatividad, las cuales desde la experiencia lúdica brotan de forma espontánea, natural y libremente consentidas. Un revolucionario cambia las reglas de un sistema para cambiar el sistema, asumiendo una actitud creadora, el anarquista por el contrario destruye las reglas de un sistema para acabar el sistema.

El mundo racional permite cambiar en aras de lo emocional-cognoscitivo (afectividad, conocimiento) y desconoce un cambio en aras de lo estético (lo agradable, placentero), pues, "el juego debe ser acogido por la belleza de la ficción de sus formas"⁵⁷, como nos recuerda Jaime Parra, es decir el único criterio no es la verdad, también hay o debe haber un espacio para la belleza, para lo bello.

⁵⁶ FAURE, Edgar. Aprender a ser. Madrid : Alianza Editorial 1977. p. 227.

⁵⁷ PARRA. Op. cit., p. 104.

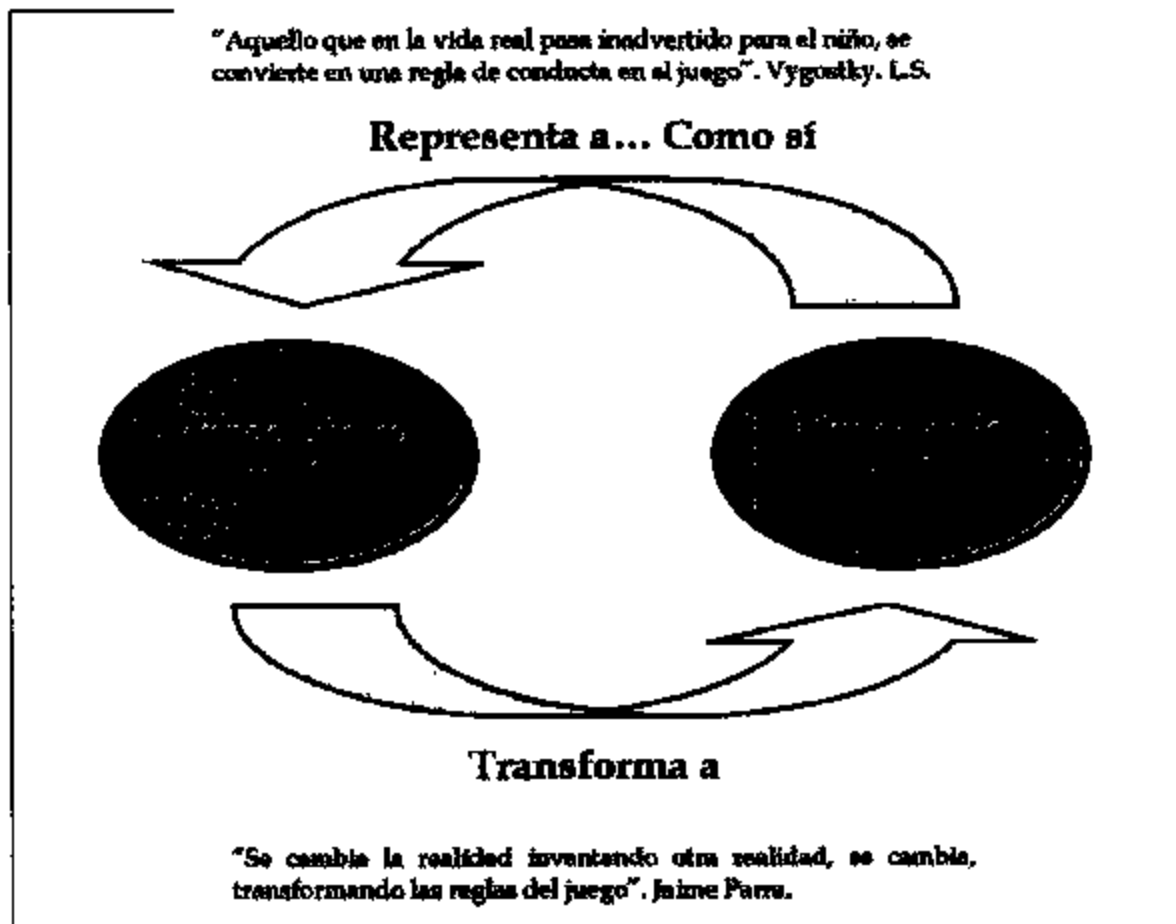


Figura 7. Acción transformadora del juego.

Resulta importante observar que el alma del juego la estructuran cinco componentes que podemos asociar con la creatividad, el mundo lúdico y el mundo de la creación, resultan ser sencillamente semejantes, esto resulta ser más que una analogía, es una realidad que podemos experimentar como se expresa en la gráfica. (Véase Cuadro 6.)

para la habilidad y coordinación del movimiento corporal. Facilita la adquisición de una disciplina mental y además dispone a un cambio de ocupación y consigue relajación, pues se da, la posibilidad de la actividad física expresada en la libertad de reír y hablar fuerte, diferente a perder tiempo.

Possible clasificación de los juegos, según:

- ⌚ La edad y grado.
- ⑦ La intensidad.
- Los movimientos.
- ⚽ La forma de participar.
- 📍 La ubicación.
- 👥 Sus características y tipo.

Aunque existen diferencias entre el juego y las actividades creativas, estos dos están íntimamente relacionados y de costumbre se superponen. Las actividades creativas surgen casi siempre de los juegos, y los juegos se hacen presentes habitualmente en el quehacer creativo. “La diferencia entre juegos y actividades creativas es casi inexistente, ya que ambos reflejan emociones y fantasías que

buscan un camino para expresar la propia personalidad. Ambos se emprenden con similar entusiasmo y a menudo utilizan recursos parecidos”⁵⁸.

La diferencia sin embargo que podríamos tener presente, es que en la actividad creativa se produce un resultado, y en la mente del individuo estaba presente la intención de producir algo, mientras que en el juego, la actividad es un fin en sí misma y cuando termina sencillamente se experimenta la sensación de que algo terminó.

Frente a todo esto vemos como se presentan diversas propuestas, por ejemplo en Latinoamérica, la concepción de ludoteca responde a toda una visión educativa enmarcada en la expresión lúdica y creativa como nueva vía metodológica para mejorar la educación, convirtiéndose en todo un proyecto socio-pedagógico según lo expresa la Federación Latino Americana de Ludotecas (FLALU).

La propuesta está basada en la Pedagogía Contextual y organización de heterogeneidades cuyos contenidos se basan en el área de expresión y la identidad cultural teniendo como fin el actuar en barrios periféricos, desarrollar una conciencia ecológica y prestar atención al equilibrio básico de las personas.

⁵⁸ BEAN, Reynold. *Cómo desarrollar la creatividad en los niños*. Madrid : Editorial Debate S.A. 1995.p.66.

La ludoteca en la institución educativa, asume una función recreativa y cultural, la idea es fomentar una actitud lúdica, hacer que jueguen los niños y jóvenes. Así como la biblioteca reúne libros para el disfrute de los lectores, la ludoteca selecciona y conserva los mejores juegos y juguetes para ponerlos a disposición de los estudiantes y de los maestros convirtiéndose así en un importante instrumento en la labor docente.

En Colombia se han adelantado algunos esfuerzos valiosos en torno a la experiencia lúdica, vivo ejemplo de todo esto es el Baúl Jaibaná creado por el Ministerio de Educación Nacional, el cual brinda nuevos mecanismos lúdicos que pretenden favorecer el aprendizaje. Entre otros materiales por ejemplo se encuentra "El Tesoro del Payé" creado por el científico colombiano Rodolfo Llinás. Este juego está dirigido a niños entre los 8 y 12 años se desarrolla a partir de las situaciones del joven Makano y sus amigos. Todo esto transcurre en el río Apaporis en la Amazonia colombiana durante el período paleoindio, hace seis mil años. Por medio de "El Tesoro del Payé" se incentiva la capacidad para encontrar soluciones sencillas a los problemas que se plantean y se enseña el concepto de evolución, de sociedad y de valores humanos entre otros.

Los videojuegos y la realidad virtual resultaron dentro de la experiencia lúdica como una nueva forma e incluso un nuevo espacio, en donde se dan relaciones diferentes, que en ocasiones conducen a evasiones de la realidad presente-

perceptiva. Se convierte en muchos casos en una verdadera adicción al igual que las máquinas tragamonedas y otros juegos de azar donde se pone en juego, el dinero e incluso otros bienes materiales, podríamos decir que la inocencia de unos alimenta la viveza de otros, que a través de su astucia buscan medios facilistas de bienestar y subsistencia.

Lo positivo que se encuentra en los videojuegos es que generan habilidades de destreza manual y de coordinación motoras; los de tipo "adivanzas" estimulan actitudes de pensamiento y las capacidades de razonamiento y las de tipo "aventuras" además, ayudan a tomar decisiones rápidas y a resolver problemas.

El videojuego permite al niño conocer el ensayo y el error como metodología además de aprender y aceptar el hecho de que en la vida se pierde o se gana alternativamente.

La nueva relación entre el hombre y el ordenador se da en un lugar común denominado ciberespacio ya no por medio del teclado y del mouse (fuera) sino a través del casco con visión de tercera Dimensión y los guantes (dentro) dando la posibilidad así de interactuar con el entorno Inmaterial y los espacios intangibles fabricados por la realidad virtual en lo cual se experimenta sensaciones intensas; vértigo virtual, imágenes hipnóticas y emociones intensas.

Por otra parte el Internet, se convierte en una verdadera actividad creativa donde se crean ámbitos ilimitados y libertarios de ideación, acción, transformación y conexión. Internet es multiplicidad intercultural, es una ventana nunca antes vista en la historia de la humanidad a otras culturas, a otras percepciones de la realidad, ni siquiera la revolución industrial, ocasionó tantos cambios y transformaciones en las costumbres, en las formas de pensar, de sentir y actuar de las personas.

Internet, con su espíritu abierto y participativo, genera tantas oportunidades y alternativas de ideación, debate y acción que en sí misma es un vehículo e instigador de pensamiento divergente. Internet, INTERcreativeNet, la comunicación entre perspectivas y experiencias culturales y sociales tan diversas, es una garantía de confrontación, diversidad y originalidad, condicionantes y activadores de la creatividad de quienes se conectan e interactúan en Internet desde distintos países y etnias, lenguas y culturas⁶⁹.

Cuanto mayor es el número de interlocutores y más diversos sus puntos de vista y sus intereses, más potencial se genera de divergencia creativa. Las reacciones individualizadas y originales son un reto para las ideas y propuestas del resto de los interlocutores.

La posibilidad de acceder al internet, brindará la posibilidad de enriquecer nuestro universo simbólico, las nociones acerca de la realidad al mismo tiempo pueden ser manipuladas por los que tengan acceso a estas tecnologías agilizando la movilización del conocimiento en aras de un avance más veloz en la elaboración de conceptos.

⁶⁹ David Prado. Intercreativenet. MIGAT

Cuadro 7. Finalidad y usos del internet.

INTERcreativeNET	
FINALIDAD: PARA TODO	
MULTIPLES USOS <ul style="list-style-type: none"> • Enseñanza e información • Comunicación y diálogo (<i>relationship technology</i>) • Negocio y venta • Publicidad y propaganda • Diversión y ocio • Otras muchas funciones (Creatividad!!) 	

Fuente: PRADO, David de. Intercreativenet. MICAT.

Internet es necesariamente intercultural. Las ideas diversas se retan, se enriquecen y complementan.

Otros elementos aparecen en el escenario creativo, desde el mundo de las computadoras, por ejemplo los programas de diseño, los software didácticos y programas educativos.

Un programa que apoya a la creatividad es una plataforma para la expresión creativa, es decir, es un lugar de despegue con el instrumental necesario para iniciar y continuar un viaje a las ideas, pero también deberá ser una plataforma con posibilidades de elegir el tipo de navegación. Un programa que potencie la creatividad tendrá las herramientas adecuadas para la expresión creativa, para la integración de información para observar o plantear el problema. Cuando estas herramientas son fáciles de manejar y no es necesario un entrenamiento para hacer uso de ellas es posible que se facilite el pensamiento divergente en usuarios no expertos en el uso de software. Cuando las herramientas del programa son complejas, es muy probable que el

En primer lugar el Juego de Rol es una expresión compuesta por tres (3) palabras:

- ❶ **Juego:** cualquier actividad que se realice con el fin de divertirse, generalmente siguiendo determinadas reglas (Ejemplo: Parqués)
- ❷ **De:** Partícula que introduce expresiones complementarias, tanto del verbo como del nombre, y que se emplea como elemento de relación en otras muchas construcciones.
- ❸ **Rol:** (Americanismo) Papel de un actor.

En los juegos de rol; jugando a ser otros, los jugadores asumen el papel de un personaje con características y habilidades específicas que son guiados a través de un mundo ficticio por un jugador especial que llamaremos Director del juego. Para cada personaje existe una planilla con su especificaciones y además un reglamento que resulta clave para el desempeño de los jugadores.

Alrededor de cinco jugadores se reúnen por sesiones formando grupos cooperativos. Todo esto marca una diferencia considerable pues si nos damos cuenta otros juegos como los de Monopolio no resultan sino ser una validación del sistema imperante, acentuando en la mayoría de los casos el individualismo, el deseo de poder y tener.

⁶¹ *ibid.*, p.2

El azar es secundario, en realidad lo importante son las decisiones que cada personaje toma, elemento que lo hace significativo. De las cosas que más atraen según una jugadora es; "...como vuelas con tu imaginación... porque hay que ser creativo".

El juego no se necesita ni tablero, ni fichitas de colores, o mejor, el tablero es un universo imaginario creado o por crear. Aunque se requieren dados, algunos juegos utilizan dados especiales con un número diferente o caras diferentes a las normales (8,4,12,10,20)

El objetivo es trabajar en equipo (como los japoneses) y no unos contra otros (como los colombianos). En el juego de Rol el objetivo es divertirse sanamente o divertirse realmente.

Lo más atractivo de esta propuesta lúdica lo podemos percibir en lo que se lee en una página en internet sobre juegos de rol:

La realidad tangible representa sólo una visión egoísta y restringida de lo que nos rodea. Más allá, en una frontera muy cercana, existe un mundo imaginario donde todo lo que tu deseas puede convertirse en realidad ... donde la verdad adquiere más fuerza ...la generosidad mayor significado ... en el lugar más íntimo de la persona ... en el rincón más oculto de las emociones*.

* Son realmente llamativas las páginas web elaboradas en torno a los Juegos de Rol; la dirección de esta página es <http://cipres.cec.uchile...>

En esta propuesta quizás se encuentre alguna pista en torno a las preferencias lúdicas de nuestros estudiantes que podríamos asumir en nuestra experiencia pedagógica, por que las posibilidades son ilimitadas. Se puede hacer un juego de rol prácticamente con cualquier tema.

Pedagogos y psicólogos conscientes de la importancia que los juguetes tienen en el desarrollo de los niños aconsejan adquirir juguetes ingeniosos, de calidad, seguros y muy divertidos, pero sin olvidar su valor como medio del aprendizaje.

Por eso la experiencia lúdica en general se convierte entre chiste y chanza, en actor imprescindible dentro de una educación integral pues como dice Alberto Motta diseñador y coordinador del I Encuentro Nacional e Internacional de Lúdica; "La lúdica reivindica una pedagogía integral, donde el rol, el aprendizaje y la innovación se dan la mano".

3.2.2. Los padres y el maestro: Rol en la experiencia lúdica. Dejar papel pasivo por activo en el juego, sería el inicio del rol del adulto, aunque teniendo claro que esto no implica entrometarse y husmear en los juegos de nuestros jóvenes, a menos que sea para garantizar la higiene y la seguridad de estos. No se trata tampoco, de comprar sofisticados juguetes al hijo si ni siquiera puede manejarlos, ni mucho menos se trata, de conseguir a alguien que comparta con

nuestros hijos mientras trabajamos o en el caso del maestro, de hacer actividades extraordinarias, nunca antes experimentadas o de instrumentalizar o didactizar el juego, porque el placer de jugar desaparece.

Lo que se propone es saber dosificar el tiempo para dar a los niños y jóvenes un rato de felicidad y amor, un trato afectivo, cercano, pues, el "juguete" que somos "nosotros", tiene características especiales:

- 🧸 Se mueve sin batería o sin llave.
- 🧸 Habla interpreta música y juega.
- 🧸 Proporciona seguridad y largas horas de placer.
- 🧸 Es muy entretenido, simula la curiosidad de su dueño y proporciona diversión a toda su familia.
- 🧸 Es de un material resistente, flexible, no tóxico y totalmente natural.
- 🧸 Es el único juguete que puede cubrir todas las necesidades individuales de su propietario.
- 🧸 Esta doblemente relleno de amor y alegría.
- 🧸 Disponible sólo a través de distribución privada.

Algunos adultos no les gusta jugar y otros no tienen tiempo, las necesidades económicas de la familia impiden que los padres jueguen con sus hijos. El aumento de familias uniparentales, es decir donde sólo existe uno de los padres, y de familias donde padre y madre trabajan, así como mayor estrés ha reducido el tiempo que podrían emplear los padres para jugar con sus hijos. Se olvida entonces que; “Muchos niños desarrollarían su creatividad hasta niveles más altos si sus padres jugarán más a menudo con ellos”.⁶²

3.2.3. El ambiente lúdico-creativo; Reino del humor y el compartir.

La creación de un ambiente creativo reúne a su vez diversos elementos, entre los cuales podríamos mencionar, la importancia del humor como expresión de la vivencia creativa. Los formalismos exagerados o las relaciones frías, desencadenan espacios donde sólo cuenta lo que el otro individuo pueda aportarme, donde yo pueda ganar. El sentido del humor presenta el factor sorpresa como la visión de una cosa desde puntos de vista contrapuestos, es la posibilidad de conciliar e integrar las paradojas de la vida, enfrentando las realidades crueles. Por él tenemos la valentía de ver nuestras flaquezas y aceptar nuestros errores llevándonos incluso, a burlarnos de nuestra autocompasión. Por eso recordemos que es; ¡Urgente educación donde reine el sentido del humor! ¡Todos somos payasos!

⁶² BEAN. Op. cit., p.88.

La sociedad educa para el consumo a través de los Mass Media y la creatividad se mata, todo tiene su precio. Se prefiere pagar a otros para solucionar diversos problemas, que en realidad no son solucionados sino simplemente amortiguados, un ejemplo de esto son los servicios de las líneas calientes o astrales, con el dinero, se pretende evadir el enfrentamiento con nuestra realidad.

Por tanto la creación del ambiente; requiere de ciertos instrumentos que faciliten la participación, que de vía libre a la autonomía y brinde apertura, todo esto se logra según mi percepción desde la estructuración y puesta en marcha del Proyecto de vida.

Otro de los elementos que se hacen fundamentales, es la comunicación, en el juego se da por medio del encuentro de dos realidades interiores que se hayan en el mundo exterior o compartido, el yo y el tu se comunican (comunicación interpersonal), es a partir de esta afirmación que podemos hablar de una dimensión comunitaria, por que aún en el juego solitario se da una comunicación entre el yo y el yo (comunicación intrapersonal) que también es muy importante para afianzar el propio conocimiento.

El comunicar mi mundo interior a través del juego permite la creación de un ambiente creativo donde como dice Erika Landau, se da; "la integración existencial del propio mundo subjetivo con el entorno objetivo"⁶³.

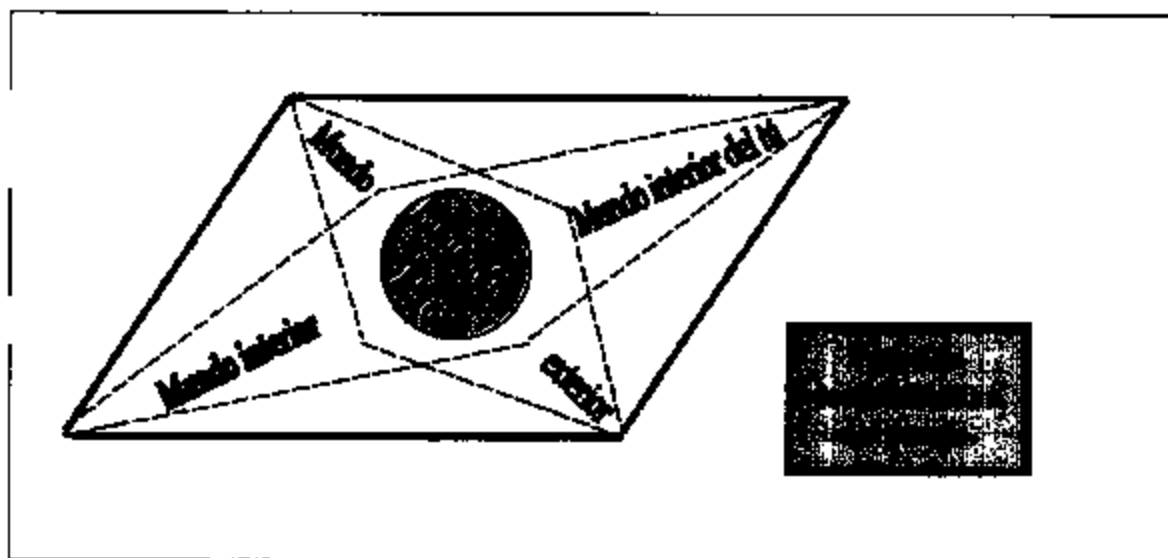


Figura 8. Importancia de la comunicación en el juego.

Fuente: LANDAU, Erika. El vivir creativo. Barcelona : Editorial Herder, 1986.p.46

Las actividades lúdicocreativas como vemos asumen un papel realmente importante en la labor educativa desde su función comunicativa y participativa, hasta el despliegue del sentido del humor y el ejercicio de la autonomía y el respeto. Este espíritu del juego lo intentaremos asumir en el capítulo final de este trabajo, pues somos conscientes que aunque al didactizarlo puede perder parte de

⁶³ LANDAU, Op. cit.,p.145.

su esencia, también es cierto que en lo cotidiano hasta nuestros estudiantes muchas veces lo subvaloran al aparecer en el escenario de la clase. El espacio y el ambiente creativo debe asumirse en todos los estamentos de la comunidad educativa, pues todos somos generadores de creatividad o bloqueo de la misma.

4. EL ESPACIO Y EL AMBIENTE CREATIVO: PROPUESTAS EN TORNO AL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD.

La creación de un espacio y un ambiente educativo que fortalezca la aptitud y la actitud creativas, implica el ejercicio de la libertad, donde cada uno diga como Michel Quoist que:

No, no quiero ser una marioneta, en manos de un Dios que programe mi vida sin riesgo alguno por mi parte; no quiero un Dios que construya un mundo justo, en lugar de hacerlo el hombre; no quiero un Dios que me impida hacer el mal, dejándome hacer el bien; quiero tener libertad para poder dar un puñetazo a un amigo o para darle la mano, porque sin esta libertad, nunca sabría cuando le doy la mano, si le estoy dando mi amistad¹.

Junto con el ejercicio de la libertad y ante la pregunta que nos ha asaltado desde el principio: ¿Cómo desarrollar la creatividad de forma integral en nuestros estudiantes preadolescentes? Dos aspectos resultan importantísimos en nuestra propuesta en torno al desarrollo de creatividad: La experiencia lúdica y la expresión creativa.

¹ QUOIST, Michel. Triunfo. Salamanca : Ediciones Sigueme, 1989.p.30.

Estos dos aspectos iluminan cada uno de los puntos que presento a continuación y que van íntimamente ligados a los aspectos teóricos que he venido presentando en el presente trabajo, los cuales pretenden crear un espacio y sobre todo un ambiente donde se de cause a la capacidad creadora, un lugar donde como dijo el famoso dramaturgo alemán Bertolt Brecht: "Por bien de nuestra cultura, hemos de instituir inmediatamente una gran costumbre: la de reflexionar con métodos nuevos en cada situación nueva"².

Esta costumbre se puede lograr por medio de una educación que integre la creatividad en su labor de formación integral, pues el factor ambiental permitirá un espacio donde antes de ser como, se tendrá que experimentar el hacer como. Por eso espero que esta última parte sea de gran utilidad en esta titánica y heroica tarea.

Muchos de los elementos que se presentan aquí fueron experimentados en mi práctica docente, a partir de la cual comparto lo que podría ayudar de forma más eficaz en el asunto que me ocupa: el desarrollo de la capacidad creadora. Aclaro por si acaso que la pretensión de la creatividad no es necesariamente una escuela "nueva", pues muchos elementos tradicionales, sin lugar a dudas, siguen siendo de gran valía en la propuesta creativa, algo que respalda esto, son los diversos

² BRECHT, Bertolt. Citado en : Revista Muy Interesante, año 13 No. 151. P.47-57.

esfuerzos que se hacen en la comunidad educativa, entre otros las actividades culturales y recreativas.

4.1 AGENTES GENERADORES DE CREATIVIDAD

Dentro de la institución educativa encontramos importantes agentes generadores de creatividad, empezando por la institución misma. En el ámbito escolar el maestro y el educando se convierten en el blanco de la propuesta creativa, por esta razón es conveniente tener claro cuál es su rol, su perfil dentro del ambiente creativo. A continuación se presentan algunos elementos que resultan claves en todo este proceso.

4.1.1 Objetivos del ambiente educativo como generador de creatividad (A). Para la conformación de un ambiente educativo que promueva la creatividad necesitamos de los recursos físicos, materiales que permitan su expresión en la realidad escolar, es por eso que intentaremos presentar a continuación esos elementos que promuevan la normal manifestación de la capacidad creadora en la institución educativa.

FIN: Crear un espacio y un ambiente que propicien el desarrollo de la creatividad (aptitud y actitud) en los estudiantes preadolescentes del I.S.B.

A1. Institución Creativa: Fomentar una estructura organizacional donde se articulen las normas, las diferentes funciones o roles y las expectativas con las dimensiones personales en la actividad, la personalidad y disposición de necesidad de los individuos catalizado todo esto por un continuo feed-back que permita la vitalidad creadora a partir de las percepciones de lo distintos estamentos y miembros de la comunidad educativa.

A2. Formación de Maestros: Generar espacios de formación y reflexión sobre la creatividad y su desarrollo, por medio de una fundamentación teórico-práctica, y la realización de talleres sobre técnicas de creatividad total.

A3. La opción Departamental: Agrupar en función de un mismo pensar, sentir y hacer los objetivos, programación, técnicas, evaluación, formación permanente e investigación de la creatividad desde cada una de las áreas y en dialogo con los otros saberes.

A4. Recursos del Medio Escolar y Creatividad: Estructurar la ludoteca como apoyo a la labor educativa con el fin de propiciar espacios grupales e individuales que permitan la creación de ambientes lúdicos en la comunidad educativa e

incorporar a la clase el uso de tecnologías de punta, como medios de expresión que propicien la concreción de la facultad creadora y la función epistemológica (nos ayudan a conocer), todo esto exige además la redistribución de tiempos.

A5. Estructura de la Clase y Creatividad: Incorporar en el quehacer educativo, los principios didácticos, pedagógicos y metodológicos que fomenten la capacidad creativa.

A6. Método de la autocuestión: Propiciar un aprendizaje mediado, participativo y significativo, donde se pase de la respuesta a la cuestión y de la cuestión a la autocuestión. Enseñar (instruir) es diferente a sugerir (educar) así como imitar (copiar) es diferente a creatividad (crear).

A7. El concernimiento personal (tocar todos los aspectos pertenecientes al individuo) : Enfocar las áreas educativas como el soporte del afianzamiento del desarrollo integral del estudiante ayudándolo a descubrir su realidad. Descubrir el arte de aprender por medio del propio descubrimiento, aprender jugando, cambiando experiencias. Autocuestión de diálogo con el mundo.

4.1.2. Perfil del Maestro Creativo (M). Uno de los más importantes agentes en el desarrollo de la creatividad, es el maestro creativo. El tener presente las características de su perfil nos orientaran en la búsqueda o fortalecimiento de las

M4. El Maestro Espontáneo: que goza de la capacidad de reaccionar rápidamente ante los acontecimientos. Expresa su espontaneidad creando un ambiente donde el sentido del humor tiene su cause.

M5. La Presencia Creativa del Maestro: Ejerce su acción sobre la creatividad del educando mediante el uso estrategias pedagógicas. Enseña jugando; jugar para aprender; para sociabilizar, permitiendo libertad de movimiento (físico y mental). Con el juego se refuerzan las asignaturas y se rescatan valores humanos. Es sensible y sabe percibir las necesidades e intereses de los alumnos fomentando una conciencia participativa que contrarreste el individualismo y mantenga la armonía entre el equilibrio personal y la capacidad de sociabilidad.

M6. El Maestro Motivador de Creatividad: Organiza y presenta la materia mostrando toda su significación e importancia, despertando además la curiosidad de sus estudiantes. Su lema es; " Todos estamos aprendiendo siempre algo"; pues, el Maestro aprende de los niños y descubre que es mejor la benevolencia que el castigo, pues su intención no es la de castigar sino la de ayudar, por esto se muestra humano.

M7. El Maestro Creativo: Manifiesta en su quehacer la vocación del maestro, su motivación profesional, el amor que siente por su labor y la importancia que descubre en esta, hasta aquí tenemos potencialmente un maestro creativo. Se

preocupa de forma constante por su propia formación incorporando en su labor los elementos del proceso creador.

4.1.3. Perfil del Educando Creativo (E). A nuestros estudiantes dirigimos nuestra acción, pero no podemos olvidar que ellos son un agente generador de creatividad en el ambiente educativo; indispensable el propiciar los espacios y actitudes que favorezcan su aptitud creadora, haciéndolos partícipes y protagonistas de los procesos educativos. Este será un de los logros más significativos con cada uno de nuestros educandos.

FIN: Fomentar el desarrollo de la capacidad creadora en los estudiantes fortaleciendo cada uno de los factores de la creatividad como un aporte a su formación integral.

E1. El Educando Productivo: Tiene muchas ideas y proyectos, expresa su productividad escribiendo o dibujando mucho en poco tiempo, es decir los estudiantes que más obras diversas hacen son más creativos pues aplican más la imaginación y el pensamiento creativo.

E2. El Educando Original: Concibe ideas y cosas que aún no existen. Realiza cosas y acciones que sorprenden y quiebran con lo habitual.

E3. El Educando Flexible: Expresa agilidad y flexibilidad mental proponiendo ideas y alternativas de muy diversa índole. No se encajona con una única línea de pensamiento o solución.

E4. El Educando con buen Sentido del Humor: Tiene sentido del humor, se sabe divertir, sorprende y hace reír creando un ambiente agradable y placentero.

E5. Expresión Creativa del Educando: Se expresa utilizando diferentes lenguajes creativos. Indistintamente se expresa con palabras, con diseño y garabatos, con gestos y sonidos.

E6. El Educando Automotivado: Está fuertemente motivado por una idea o proyecto y trabaja hasta agotar todas las posibilidades, no se rinde y si se equivoca sabe aprovechar sus fracasos pues cree en sus capacidades. Tiene grandes retos para el futuro.

E7. El Educando Persistente: Cree que va a hacer algo relevante y único y trabaja de forma dedicada y continua (elaboración) incorporando en este movimiento una actitud de autoevaluación.

Cuadro 8. Agentes generadores de creatividad.

AMBIENTE CREATIVO.	MAESTRO CREATIVO.	EDUCANDO CREATIVO.
A.1. Institución Creativa.	M.1. La Fluidez del Maestro.	E.1. El Educando Productivo.
A.2. Formación de Maestros.	M.2. El Maestro Original.	E.2. El Educando Original.
A.3. Opción Departamental.	M.3. El Maestro Flexible.	E.3. El Educando Flexible.
A.4. Recursos del Medio Escolar y Creatividad.	M.4. El Maestro Espontáneo.	E.4. El Educando con Sentido del Humor.
A.5. Estructura de clase y creatividad.	M.5. La Presencia Creativa del Maestro.	E.5. Expresión Creativa del Educando.
A.6. Método de la Autoevaluación.	M.6. El Maestro Motivador de Creatividad.	E.6. El Educando Automotivado.
A.7. Concernimiento Personal.	M.7. El Maestro Creativo.	E.7. El Educando Persistente.

4.2 CURSOS Y TALLERES SOBRE CREATIVIDAD

Las actividades lúdico-creativas cumplen una función fundamental, en relación con la propuesta del ambiente creativo, sin pretender didactizarlas bajo el riesgo de convertirlas en un simple instrumento, pretendemos descubrir en cada propuesta su esencia más importante, la posibilidad de una experiencia que exprese una creatividad total, que despliegue al hombre en su integralidad.

Es importante que los agentes generadores de creatividad en el ambiente educativo, tengan claro lo que es creatividad, sus características, sus bloqueos y sus repercusiones en la labor formativa, para poder diagnosticarla, sistematizarla y

C2. Tecnocreática Total: Comprender la creatividad como una síntesis coherente, variada e innovadora de procedimientos y técnicas, derivados de los procesos cognitivos divergentes y fantásticos de la mente. Elaborar y aplicar la dinámica tecnocreática integrada de valor y proyección universal en el área de estudio del alumno y en el área propia del maestro.

C3. La creatividad condicionada socioculturalmente: Comprender cómo la organización institucional con su clima y gestión condicionan socioculturalmente la creatividad, obstaculizándola o potenciándola. Aplicar instrumentos para la detección y mejora de los factores condicionantes. Comprobar la incidencia de los factores creativos en la organización educativa.

C4. La creatividad en la organización educativa: Círculos de calidad: Conocer los modelos de instauración e institucionalización de la creatividad e innovación en las organizaciones especialmente en la organización educativa. Saber cómo aplicar modelos de sugerencias y círculos de calidad en las organizaciones, comprendiendo el papel de la creatividad y la dinámica grupal y proyectando su instauración en la organización educativa.

C5. Diagnóstico de la creatividad: Tests: Conocer y aplicar una Batería mínima de Tests de creatividad con distintos propósitos y criterios de autoconciencia creativa y desarrollo del potencial imaginativo.

C6. Programación y evaluación creativa: Aprender a programar cómo desarrollar la creatividad de las personas y equipos en distintas áreas educativas, y saber evaluar sus procesos y resultados. Proyectar cómo incluir elementos de diseño y evaluación creativa de mejora en programas convergentes preestablecidos. Establecer las medidas y criterios para la evaluación de la creatividad destacando que frente a los resultados estandarizados lo más importante es el aumento de confianza en sí mismo, el aumento de la creatividad, la capacidad de tomar decisiones sensatas y la disciplina en el estudio, es decir lograr aprendizajes que cambian la personalidad. Evaluación como valoración no como calificación; valorar las acciones así los resultados sean adversos; no encaminar en forma involuntaria, injusta y poco productiva.

C7. Estímulos y recursos creativos: Conocer y elaborar estímulos y recursos que desencadenen la fantasía y la divergencia de modo automático.

C8. Programas de creatividad: Analizar críticamente alguno de los programas de desarrollo de la creatividad. Establecer líneas de adaptación y mejora en el propio ámbito o área profesional.

Cuadro 9. Fundamentación teórico-práctica básica.

SISTEMATIZAR LA CREATIVIDAD	ORGANIZAR LA CREATIVIDAD	PROGRAMAR LA CREATIVIDAD
C1 Psicología de la creatividad: Teorías	C3 La creatividad condicionada socioculturalmente	C5 Diagnóstico de la creatividad: Tests
		C6 Programación y evaluación creativas
C2 Tecnocreática Total: Metodologías	C4 La creatividad en la organización: Círculos de Calidad	C7 Estímulos y recursos creativos
		C8 Programas de Creatividad

4.2.2. Objetivos específicos de los talleres sobre técnicas de creatividad total. Pretendemos dar a conocer los elementos más significativos que pueden ser de gran utilidad para la práctica de la creatividad total en el ambiente educativo. Se presentan algunas técnicas básicas para, dar cauce a la creatividad, activar algunos lenguajes como expresión de la creatividad y vincularla a la acción social cotidiana.

4.4.2.1. Objetivos de las técnicas básicas de creatividad (T).

FIN: Conocer y aplicar técnicamente diversos métodos de creatividad y proyectarlos en el área de estudio.



T1. Torbellino de Ideas: Comprender el sentido y funcionamiento del método Brainstorming o Torbellino de Ideas (TI), como proceso intelectual de libre asociación personal y de participación grupal abierta, tolerante y lúdica, aplicable en cualquier tema y ámbito desde la publicidad y la creación de equipos a la enseñanza, desde la educación infantil al tratamiento interdisciplinar de problemas. Aprender los roles para dirigir sesiones de creatividad grupal con TI. Enseñar el TI para lograr un trabajo eficaz y productivo en equipo.

T2. Analogía Inusual: Comprender la importancia y los mecanismos de los procesos cognitivos analógicos espontáneos. Diseñar y desarrollar ensayos de la Analogía Inusual para la invención ingeniosa, festiva y lúdica, aplicada y útil en el arte, la literatura, la tecnología, la publicidad, la mejora organizacional, el humor, etc.

T3. Sinéctica: Analizar el método sinéctico de Gordon para "hacer lo familiar extraño y lo extraño familiar", aplicándolo al ámbito de interés de cada alumno.

T4. Imágenes mentales y visualización: Analizar los procedimientos de control y aplicación de las imágenes mentales en diversos campos de la actividad humana y profesional, resaltando la eficacia de la visualización en la invención y el diseño, el arte y la literatura y, sobre todo, en la solución de problemas.

T5. Imaginería guiada: Comprender el sentido y fundamentación de la imaginería guiada en sus variantes (Scamper, Relax Imaginativo, Transformación Total) para estimular el uso expeditivo de la imaginación y la fantasía en cualquier campo o tema. Explorar su aplicación en campos tan diversos como el deporte, la psicoterapia, la toma de decisiones y la prevención del estrés.

T6. Solución creativa de problemas y desafíos: Conocer el proceso clásico de solución de problemas, método en que culmina la creatividad aplicada, enriqueciéndolo con otros procedimientos creativos. Aplicar la solución creativa de problemas y desafíos en casos concretos personales y profesionales y comprobar su eficacia. Plantearse desafíos y retos de gran calado y exigencia transformadora.

T7. Relajación creativa: Comprender y controlar los factores ambientales y personales causantes del estrés, programar y aplicar las técnicas clásicas de relajación progresiva y autógena y las derivadas de la creatividad en contextos como la organización del trabajo, la vida cotidiana o la educación (incluyéndola en el currículum).

T8. Creatividad global en vivo: A través de propuestas diversas (desde la actividad, desde el silencio, desde el desorden, desde lo aleatorio, desde nuestras posturas corporales, desde el humor, desde las búsquedas, desde lo que está sucediendo...) se pretende movilizar la propia creatividad de los participantes;

EC1. Escritura y comunicación creativas: Programar y aplicar los procesos de imaginación, fantasía y de innovación a la creación literaria, en distintos géneros, partiendo del sentir profundo de cada estudiante. Proyectar la creatividad literaria en ámbitos profesionales diversos (arte, tecnología, publicidad, etc.).

EC2. Expresión dramática: Analizar y comprender los procesos de expresión corporal y aplicar los múltiples procedimientos derivados de la creatividad. Programar y dirigir sesiones vivas de creatividad dramática en el ámbito profesional propio.

EC3. Expresión plástica: Comprender los procesos de creación en el arte y estimular la originalidad genuina de cada persona para la expresión creativa a través de los materiales e instrumentos clásicos del arte. Proyectar la creatividad artística en la educación y la animación socio-cultural y el clima físico de la organización.

EC4. Expresión musical: Conocer mediante la práctica los enfoques, procedimientos y metodologías de la expresión sonoro-musical en sus niveles más primarios, proyectando en ellas el sentido ingenioso y vital de la creatividad. Explorar el valor formativo y catártico de la musicoterapia

EC5. Mimo y danza: Mejorar la comunicación y empatía mediante la práctica del mimo, la dramatización espontánea y la expresión corporal estimulada por la música.

EC6. Creatividad Lúdico-Motriz: Procesos y mecanismos creativos y participativos en la motricidad, juegos motrices populares, innovados y creados: diseño, ejecución y evaluación creativa.

4.2.2.3. Objetivos de la creatividad social cotidiana (S).

FIN: Desarrollar el sentido y acción creativa en los contextos de la vida cotidiana para la cooperación grupal, el juego, la animación y autodesarrollo sociocultural y político, la comunicación mass-mediática, el bienestar y equilibrio psicosomático, etc.

S1. Creatividad en la dinámica de grupos: Comprensión aplicada de los procesos, etapas y procedimientos de formación de grupos en el ámbito institucional, empleando técnicas creativas de dinamización.

S2. Juegos cooperativos: Analizar el sentido lúdico desinhibidor de la creatividad mediante la práctica grupal y comunitaria de juegos que primen la comunicación, la comprensión personal, la confianza, la cooperación e integración grupal, previendo su proyección en los ámbitos organizacional y educativo.

S3. La creatividad en la animación sociocultural: Diagnosticar necesidades de intervención social y cultural de colectivos concretos mediante procedimientos creativos y de expresión total. Impulsar una programación innovadora y participativa con evaluación creativo-expresiva de mejora.

S4. Creatividad y psicoterapia: Comprender y experimentar el papel relevante de la creatividad en el bienestar psicosomático y crecimiento personal en la psicoterapia bioenergética, gestáltica, psicodramática, etc.

S5. Creatividad y arquitectura social y política: Explorar cómo articular necesidades y carencias con las intenciones ideales de los miembros de la comunidad y con las estrategias políticas. Trasladar los principios unificadores del orden natural a la planificación de proyectos personales y profesionales, sociales y políticos para diseñar arquitecturas sociales creativas para alcanzar los anhelos e ideales de la comunidad.

S6. La creatividad en la comunicación mass-mediática: Procesos creativos en los mass media, variedad de recursos expresivos, inventiva y significatividad de experiencias.

S7. Creatividad vivencial en la vida cotidiana: Trabajo individual y colectivo para encontrarnos con nuestras capacidades. Transitemos por caminos inhabituales

(desde el silencio, desde el riesgo, desde la posibilidad, desde nuestros pactos con el absurdo, desde la reiteración...): El desaprender, la incertidumbre, los errores, las transformaciones en la rutina y mecánica cotidiana que nos robotizan.

S8. Creatividad y calidad: Nueva mentalidad para la ciudadanía. Generar una nueva mente cooperativa y sinérgica, creadora de alternativas desde una acción ciudadana comunitaria no discriminadora.

Cuadro 10. Técnicas básicas y expresión de la creatividad.

TECNICAS BASICAS.	EXPRESION TOTAL.	CREATIVIDAD SOCIAL.
T1 Torbellino de Ideas.	EC1 Escritura creativa.	S1 Creatividad en la dinámica grupal
T2 Analogía inusual.	EC2 Creatividad dramática.	S2 Juegos cooperativos
T3 Sinéctica.	EC3 Creatividad plástica.	S3 Creatividad y animación sociocultural
T4 Visualización e imágenes mentales.	EC4 La expresión musical.	S4 Creatividad y psicoterapia
T5 Imaginería guiada.	EC5 Creatividad lúdico-motriz.	S5 Creatividad y arquitectura política y social
T6 Solución creativa de problemas.	EC6 Mimo y danza.	S6 La creatividad en la comunicación mass-mediática
T7 Relajación creativa.		
T8 Creatividad Global en vivo.		
T9 Integración creatérgica ante los desafíos.		
T10 Pensamiento Lateral instrumentos y técnicas.		

Hasta aquí tenemos un panorama bastante amplio donde la flexibilidad y la persistencia asumen un rol muy importante, y donde queda claro que la creación de un ambiente educativo, debe ser un proyecto para realizar durante toda la vida, pues implica el desarrollo de todas las dimensiones humanas.

4.2 IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA : PERSPECTIVAS

La propuesta en torno a los agentes generadores de la creatividad como propulsores de un espacio y un ambiente creativo donde se experimente la vivencia creativa nos lleva a reformularnos una serie de elementos que en la practica pedagógica se hacen presentes. Ya hemos dicho que en general en todos los ámbitos se exige creatividad pero sin prestar mayor atención a lo que significa y a las implicaciones que esta tiene.

Por esta razón considero que uno de los primeros pasos en todo el proceso de implementación de la propuesta, es el de la “reeducación en la creatividad” dirigida en una primera instancia a los profesores, pues si realizamos un “acto de contrición” nos podemos dar cuenta que muchos de nuestros esquemas mentales resultan bloqueadores del potencial creativo en nosotros mismos y por supuesto en nuestros educandos. He aquí la importancia de la fundamentación teórico-práctica y de los cursos y talleres sobre la creatividad.

Otro aspecto que debemos tener en cuenta; es el de ser cuidadosos y honestos en cuanto al uso de las técnicas, instrumentos o estrategias para fomentar la creatividad , pues de nada sirve que apliquemos las metodologías de la tecnocreática si antes no asumimos una actitud verdaderamente creativa.

El trabajo conjunto de los departamentos en proyectos conjuntos quizás permita adelantar actividades integradoras y holísticas, pues si revisamos nuestros programas resultan estructurarse de una manera segmentada y aislada. Los esfuerzos que se adelantan en algunas áreas se ven muchas veces contrapuestos por esquemas no precisamente generadores de creatividad de otros estamentos de la comunidad educativa.

La puesta en marcha de algunos elementos de la tecnocreática en la práctica pedagógica, permiten descubrir la riqueza y posibles implicaciones de la propuesta creativa como posibilidad de desarrollar todo nuestro potencial cerebral, ante lo cual se plantea la realización de procesos investigativos que permitan contextualizar la propuesta en el ambiente educativo. Considero que la prioridad en la investigación deba dirigirse prioritariamente a la formación de maestros paralelamente a un seguimiento de las técnicas de desarrollo de la creatividad.

Las actividades realizadas con los estudiantes del curso 804 de Instituto San Bernardo De La Salle y en algunos momentos con estudiantes del Bachillerato

Integral IDIPRON, me confirman la necesidad de percibir el potencial creativo presente en nuestras comunidades educativas, diagnosticarlo, proyectarlo y evaluarlo, realizando un verdadero ejercicio sistemático para poder compartir ésta experiencia y validar los elementos necesarios para una implementación de la práctica del pensamiento y la actitud creativas en otros ambientes educativos. Por mi parte considero pertinente continuar con la implementación de la propuesta de forma experimental en Orocué, Casanare donde me encontraré próximamente ejerciendo mi labor pedagógica.

5. CONCLUSIONES.

Enriquecer nuestro universo simbólico, es necesario para que lo posible crezca, se ensanche, conquiste nuevos territorios, primero adentro nuestro para luego aventurarnos a buscarlo afuera, ese es el juego creador al que estamos llamados a participar.

En este juego es necesario hacer una lista de lo que se consideraba utopía y ahora forma parte de nuestra realidad más cotidiana. Por ejemplo, hoy viajamos, dormimos, hablamos, utilizando cosas impensables en otras épocas, o en el caso de algunos visionarios creadores como Leonardo Da Vinci, que no pudieron ver concretar muchas de sus ideas, por que en su época no existían los elementos necesarios para llevarlas cabo, hoy las podemos ver realizadas.

Los avances científicos y tecnológicos en el horizonte de las comunicaciones, la microbiología, la genética, la neurociencia, la astronáutica ...brindan un panorama cada vez más amplio del universo y en él, del fenómeno humano.

Nos asisten derechos y sentimos como muy natural que hay cosas básicas a las que todos tienen que tener acceso; pero eso también era terreno de la utopía. Todo esto no trata de impulsar un idealismo ingenuo, sino de que comprendamos algo muy sencillo: nadie busca lo que no concibe.

El recorrido realizado a lo largo de estas líneas expresa el estado del arte y el conocimiento en torno a la creatividad, tema central, que sin lugar a confusiones, dará mucho de que hablar, pues, sus implicaciones en el desarrollo humano y científico así lo hacen notar.

Los cambios que se generarán por ejemplo en el ámbito ético y epistemológico son evidentes, las formas de pensar, sentir y actuar, están marcadas como nunca por una comprensión holística de la realidad, la forma de conocer y percibir lo real está determinado por lo esencial y lo rápido.

Las implicaciones en el ámbito educativo a partir de los antecedentes del problema nos permiten intuir la importancia de brindar los elementos apropiados que fundamenten los procesos educativos, fortaleciendo las aptitudes y actitudes creativas del maestro con los educandos, poniendo de manifiesto la necesidad de crear ambientes propicios y estimulantes para el pensamiento creativo.

Se ratifica en el escrito, que la creatividad no es privilegio de unos pocos sino que está al alcance de todo ser humano, aunque en diferentes niveles. Esto lo podemos ratificar con las técnicas y estrategias que existen en torno al desarrollo de la creatividad, la disposición fisiológica neuronal de cada individuo, frente a esto, recordemos que la vieja creencia de que las células nerviosas no se regeneraban hoy esta revalidada.

Además de la motivación y disposición personal, también es claro que culturalmente tenemos una gran disposición para el ingenio, pero para fortalecer verdaderos procesos creativos es necesario fortalecer los momentos de elaboración y verificación en el acto creativo.

Otro aspecto relevante en torno a la propuesta de la creatividad gira en torno a la integración de los dos tipos de pensamiento, pues es claro, que la mayoría de las personas no empleamos todo nuestro potencial cerebral y de la mente.

La relación que percibimos, entre los elementos mencionados anteriormente, tendría su cura, si permitimos que los niños y jóvenes, cuando juegan lo hagan con placer y entusiasmo, utilizando todos los sentidos, su creatividad e inteligencia, liberando todas sus emociones. Además de esto se crearía un espacio enriquecido, para conocer de forma natural y espontanea, lo que somos, las tradiciones de nuestra cultura y de otras civilizaciones.

El hombre se crea en y por su creación, y es la cultura como creación humana, donde el se crea a sí mismo. Por esto el juego se convierte en un importante instrumento de desarrollo de las capacidades creativas, porque como decía Martí: "... los niños juegan como viven y jugando aprenden a vivir." Por supuesto en la medida en que la experiencia lúdica como juego se convierte o no en una experiencia que fomente la curiosidad, la imaginación y la fantasía como requisitos para la vocación investigativa y creativa del hombre.

La posibilidad de crear estos ambientes o espacios diferentes a los parques u otras alternativas a un nivel escolar y extraescolar que ayuden al normal desarrollo de la creatividad, como fruto de muchos procesos que se podrían propiciar por medio de actividades lúdicas y artísticas que tuvieran una cobertura o una proyección a la vida misma, a las tradiciones heredadas de nuestros ancestros, y a otras expresiones de lo que es el hombre, de una forma agradable y con un sentido comunitario.

Ante lo anterior se presenta la expresión artística o creativa como medio para conocer lo que no se puede conocer, el misterio de la persona, y el pretexto del juego a concientizarnos de nuestras cualidades y de la importancia de lo comunitario como ambiente creativo. Es necesario integrar en la educación una formación en la sensibilidad y lo estético donde se incluya además de la percepción visioauditiva, expresada a través del lenguaje verbal y el lenguaje icónico, la

percepción olfativa, gustativa y táctil por medio de las experiencias lúdicas y creativas.

Las técnicas que activan el pensamiento divergente o lateral asumen un papel fundamental dentro de la propuesta, la tecnocreática permite experimentar el proceso abductivo de forma espontánea. Estas alternativas para la clase permiten al estudiante moverse en la incertidumbre y la autocuestión, generando procesos realmente creativos en el área de estudio. Todo esto representa todo un cambio en nuestra propuesta educativa pues las implicaciones en todos los ámbitos son realmente divergentes a muchas realidades hoy presentes en el aula de clase, en la institución educativa y en general en nuestro ambiente cultural y social.

BIBLIOGRAFÍA

ENCUENTRO NACIONAL DE PROFESORES, INVESTIGADORES E INNOVADORES EN LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS. (1993 : Santafé de Bogotá) *Perspectivas para una escuela del mañana.* Santafé de Bogotá : División comunicación y publicaciones A.C.A.C. 1993. 244p.

ALCALDE, JORGE. Los secretos de la mente. Editora Cinco. Revista Muy Interesante, año 13 No. 151. p. 47-57.

ALFARO TORRES, Orlando. La ludoteca como experiencia. La Habana Cuba: Editorial Pueblo y Educación. Revista Educación, No. 82 mayo - agosto Año: 1994/Segunda época. p. 30-33.

ALIANZA UNIVERSIDAD, UNESCO, FAURE, Edgar. Aprender a ser. Madrid : Alianza Editorial. 1977.

ADAIR, JOHN. El arte del pensamiento creativo. Bogotá : Legis Fondo Editorial. 1992.

BALLY, Gustav. El juego como expresión de libertad. México D.F. : Fondo de Cultura Económica. 1992,p.137.

BEAN, Reynold. Cómo desarrollar la creatividad en los niños. Madrid : Editorial Debate S.A. 1993. p.90.

BEJARANO, Gloria. Nuestra Creatividad. Colección Cartillas de Desarrollo Cultural No. 4 (1a. De.) Instituto Colombiano de Cultura, 1986.

BOFF, Leonardo. Jesucristo El Liberador. Bogotá : Indo-American Press Service - Editores. 1993.

BORGES, Jorge Luis. Narraciones. Pierre Menard Buenos Aires : Editorial Oveja Negra. 1986.

BUENAVENTURA, Nicolás. La Importancia De Hablar Mierda O Los Hilos Invisibles Del Tejido Social. Santafé de Bogotá : Cooperativa Editorial Magisterio. 1995.p.88.

COLEMAN, David. La Inteligencia Emocional. Buenos Aires : Editorial Vergara. 1996.

DAVIS, Gary A. Y SCOTT, Joseph A. (comps.) Estrategias para la creatividad. Buenos Aires : Editorial Paidós. 1992.

DE BONO, Edward. El Pensamiento Lateral. Manual De Creatividad. Barcelona : Ediciones Paidós. 1993.p.320.

DE BONO, Edward. El Pensamiento Creativo. El Poder Del Pensamiento Lateral Para La Creación De Nuevas Ideas. Barcelona : Ediciones Paidós. 1995.p.464.

DE LA TORRE, Saturnino. Educar En La Creatividad. Madrid : Narcea Editores. 1982.p.289.

DE LA TORRE, Saturnino. Evaluación De La Creatividad. Taec, Un Instrumento De Apoyo A La Reforma. Madrid : Editorial Escuela Española, S.A. 1991.p.176.

DE LA TORRE, Saturnino. El Error Y El Azar En La Creatividad. MICAT.

DE ZUBIRÍA SAMPER, Miguel. Operaciones Intelectuales Y Creatividad. Santafé de Bogotá : Fundación Alberto Merani para el Desarrollo de la Inteligencia. 1994.

DE ZUBIRÍA SAMPER, Miguel Y DE ZUBIRIA Julián. Biografía Del Pensamiento. Santafé de Bogotá : Estrategias para el Desarrollo de la Inteligencia. Cooperativa Editorial. Magisterio 1996.p.137.

DÍAZ, Carmen. La Creatividad En La Expresión Plástica. Madrid : Narcea S.A. de Ediciones. 1986.p.143.

FREIRE, Paulo. La Educación Como Practica De La Libertad. México : Siglo XXI, 1987.

FREIRE, Paulo. Pedagogía Del Oprimido. México : Siglo XXI, 1987.

GARDNER, Howard. Estructuras De La Mente. La teoría de las inteligencias múltiples. Santafé de Bogotá D.C. : Fondo de Cultura Economica Ltda. 1997.p.448.

GARDNER, Howard. Mentes Creativas. Barcelona : Paidós. 1995.

GÓMEZ, Carmen. La Juventud Hoy. Escuela virtual para padres.

HEINELT, Gottfried. Maestros Creativos, Alumnos Creativos. Buenos Aires : Kapelusz. 1979. 119 p.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. Alianza Editorial S.A. Madrid 1995.P.269.

JUKOVSKAIA, R.L La Educación Del Niño En El Juego. Editorial Pueblo y Educación. Playa, Ciudad de la Habana 1978.p.340.

LANDAU, Erika. El Vivir Creativo. Teoría Y Práctica De La Creatividad. Barcelona : Editorial Herder. 1987.p.229.

LEONARD, Jim. Cómo Utilizar La Creatividad Y Alcanzar Tu Sueño Dorado. Barcelona : Ediciones Obelisco 1993.

LENZ, Mónica. El Abc De La Creatividad. Medellín, Colombia: Ediciones Primavera. 1990.

COLOMBIA. MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. LEY GENERAL DE EDUCACIÓN. 1995.

LOWENFELD, Viktor. Desarrollo De La Capacidad Creadora. Buenos Aires : Editorial Kapelusz. 1980. 380 pg.

LÓPEZ QUINTAS, Alfonso. El encuentro y la plenitud de la vida espiritual. Barcelona : Publicaciones Claretianas 1987.p.211.

MARÍN IBÁÑEZ, Ricardo. La Creatividad. Madrid : Ediciones CRAC. 1986.

MARÍN IBÁÑEZ, Ricardo. El Vértigo Y El Éxtasis De La Creación. MICAT

MARTINEZ B, Jose María. Creatividad Y Pedagogía De La Fe. Salamanca : Ediciones Instituto Pontificio San Pío X. 1976.P.273.

MARTINEZ B, Jose María. Creatividad: ¿La Inteligencia Perdida?. Madrid : Ediciones San Pío X. 1986.p.231.

MARTINEZ B, Jose María. Institución Y Creatividad: ¿La Imposible Síntesis?. Revista Sinite No. 58 Volumen 19 mayo - agosto de 1978. p. 133-147.

MARTINEZ B, Jose María. La Creatividad, Lugar Pedagógico De Actualidad. Revista Sinite No. 31 Volumen 11 enero - abril de 1970. p. 87-99.

MARTINEZ B, Jose María. El Educador Y Su Presencia Creativa. Revista Sinite No. 34 Volumen 12 enero - abril de 1971. p. 89-103

MARTINEZ B, Jose María. Las Áreas Educativas, Lugar Y Método De La Autocuestión. Revista Sinite No. 48 Volumen 16 septiembre - diciembre de 1975. p. 427-452.

CONGRESO INTERNACIONAL DE CREATIVIDAD (1° : 1992 : Santafé de Bogotá). Memorias del I Congreso Internacional de Creatividad. Ampliando espacios para la creatividad. Santafé de Bogotá : Publicación auspiciada por Colciencias y Universidad Javeriana. 1992.p.339.

MISIÓN DE CIENCIA, EDUCACIÓN Y DESARROLLO. Colombia: Al Filo De La Oportunidad. Informe Conjunto. Santafé de Bogotá D.C. : Cooperativa Editorial Magisterio. 1995.

MUSEO DE ARTES Y TRADICIONES POPULARES. CULTURA Y CREATIVIDAD. Serie Nuestra Identidad Cultural. Bogotá : Educar Cultural y Recreativa S.A. 1990.

NOVAES, María H. Psicología De La Aptitud Creadora. Buenos Aires : Editorial Kapelusz, S.A. 1973,p.92

PARRA, Jaime. Inspiración. Asuntos íntimos sobre creación y creadores. Bogotá : Cooperativa Editorial Magisterio. 1996.p.147.

PARRA, Jaime. Preludio A La Inspiración. Universidad Javeriana.

PENAGOS CORZO, Julio César. Creatividad Desarrollable: Sugerencias De Condiciones. Universidad de las Américas Puebla.

PENAGOS CORZO, Julio César. Creación O Resolución De Problemas. Universidad de las Américas Puebla.

PENAGOS CORZO, Julio César. Creatividad Exponencial. Universidad de las Américas Puebla. Centro Educativo Ixtliyoloxi.

PESCETTI, Luis. Creatividad Y Fantasía ¿Lujo O Necesidad?.

PRADO DÍEZ, David De. Intercreativenet: Mito Y Motor. MICAT.

RESTREPO, Luis Carlos. El Derecho A La Ternura. Bogotá : Arango Editores. 1995.

RESTREPO, Luis Carlos. Libertad y Locura. Bogotá : Arango Editores. 1993.

RESTREPO, Luis Carlos. La Trampa De La Razón. Bogotá : Arango Editores. 1995.P.183.

RODARI, Gianni. Gramática De La Fantasía. Barcelona : Aliorna. 1989.

RODRÍGUEZ ESTRADA, Mauro. Creatividad Latina Y Creatividad Sajona. MICAT.

RODRÍGUEZ DELGADO, José M. Aprendizaje Neuronal De La Creatividad. MICAT.

ROGERS CARL R. Libertad Y Creatividad (En la década de los ochenta). Buenos Aires : Ediciones Paidós. 1986.

ROUGEOREILLE-LENOIR, Francoise. La Creatividad Personal. Salamanca : Sociedad de Educación Atenas. 1974.p.158.

SÁNCHEZ, Margarita A. De. Desarrollo De Habilidades De Pensamiento. Creatividad (Guía Del Instructor). México D.F. : Editorial Trillás. 1991.p.311.

SORÍN, Mónica. Creatividad. ¿Cómo, Por qué, Para Quién?. España : Editorial Labor. 1992.p.191.

TELLO INGELMO, Nicolas. Susurros De Dios En La Historia. Madrid, España : Publicaciones Claretianas. 199...

VIGOTSKY, L.S. . El Desarrollo De Los Procesos Psicológicos Superiores. Barcelona: Grupo Editorial Grijalbo.p.223.

WINNICOTT, D.W. Realidad Y Juego. Barcelona : Editorial Gedisa. 1996.p.199.

WEISBERG, Robert W. Creatividad El Genio Y Otros Mitos. Barcelona : Editorial Labor S.A. 1987.p.211.

ORTIZ, María Paulina. Alma Guillermoprieto habla de este país elastico y creativo. EN : Cultura, El Tiempo, Santafé de Bogotá. (17, noviembre);p.11B,c.1-4.

MORENO, Germán. Dialogar para construir. Bogotá: ENDA-Documentos Tercer Mundo, 1987.p.64.

VIDA MODERNA. Les pagan por pensar. En Semana. Bogotá...; (18, agosto, 1997); p.128-130.

VIDA MODERNA. Mentas brillantes. En Semana. Bogotá...; (6, octubre, 1997);p.148-151.

Anexo A. Perfil de formación del Educando.

6. PERFIL DE FORMACIÓN DEL EDUCANDO.

El Alumno Bernardino, como protagonista de su propia formación, se caracteriza por ser una persona:

- Singular.
- Autónoma.
- En relación (comunicación – servicio).
- Abierto a la trascendencia.

Las anteriores características se fundamentan a través de los siguientes aspectos de formación propios del Bernardino.

- ★ Da testimonio de su fe, de su vida cristiana dentro y fuera del colegio, comprometido con los valores Lasallistas.
- ★ Es una persona autónoma y responsable.
- ★ Tiene espíritu de servicio, comunión, participación y proyección social.
- ★ Reconoce las cualidades y la forma de ser de cada uno, así como su aceptación y respeto por el otro.
- ★ Se autoestima y autovalora.
- ★ Es creativo, original y optimista.
- ★ Es persona con capacidad de anunciar y denunciar con espíritu crítico y transformador.
- ★ Respeta el medio ecológico y contribuye a mejorarlo.
- ★ Tiene sentido de gratitud hacia Dios, su familia, sus educadores y el medio donde crece y se educa.
- ★ Emplea bien el tiempo libre para su crecimiento personal optando por sus preferencias.
- ★ Es una persona preparada integralmente para cumplir su papel transformador en la sociedad.
- ★ Es consciente de su identidad cultural y de la forma en que la expresa.
- ★ Asume su propia realidad personal, familiar y social, con actitudes de cambio.
- ★ Es un ser sensible y comprometido con su entorno.
- ★ Está siempre disponible y abierto al acompañamiento que se le ofrece.

- ★ Es una persona orientada a su realización personal y profesional.
- ★ Conoce y asume el Proyecto Educativo de su Institución.
- ★ Tiene sentido de pertenencia a su colegio, a la familia Lasallista y a la Iglesia.
- ★ Practica el deporte como elemento favorecedor del desarrollo físico.
- ★ Opta, opina y elige el proceso educativo de la Institución.
- ★ Comprometido con la justicia y el bien común.

Fuente: Proyecto Educativo Institucional del Instituto San Bernardo De La Salle 1997: Desarrollo De Las Habilidades De Pensamiento Y Formación Ética Del Educando Bernardino. Santafé de Bogotá D.C.

Anexo B. Objetivos del Proyecto Educativo Institucional.

7. OBJETIVOS DEL PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

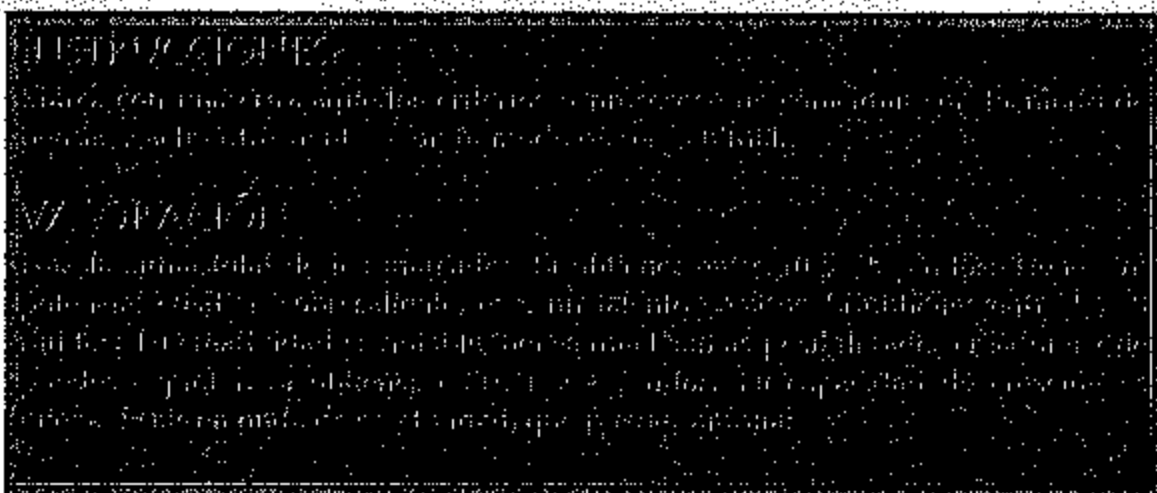
- ★ **Orientar el Proceso Educativo del Instituto San Bernardo De La Salle a las exigencias y necesidades de desarrollo personal, familiar y social del mundo actual y futuro.**
- ★ **Encaminar el quehacer educativo institucional, para que desde el preescolar, básica primaria, básica secundaria y media vocacional; se propenda por una formación integral cristiana del Bernardino Lasallista, con énfasis claro en el desarrollo de las habilidades de pensamiento (pensamiento lógico, creatividad, análisis y habilidades comunicativas) y formación ética-personal.**
- ★ **Crear un ambiente Institucional de unidad de criterio sobre la formación del Bernardino Lasallista.**
- ★ **Facilitar, estimular y canalizar la participación de todos y cada uno de los miembros de la comunidad educativa en el proceso de formación del alumno Bernardino.**
- ★ **Integrar y orientar hacia el propósito básico del PEI, todos los esfuerzos y recursos de entidades e instituciones culturales, deportivas, educativas, sociales, etc. que operan en el Distrito Capital de Santafé de Bogotá.**
- ★ **Contribuir con la formación ética personal de cada estudiante Bernardino, a la formación del hombre colombiano protagonista, responsable y líder de los procesos de cambio social, político, cultural, científico y tecnológico que requiere el país.**

Fuente: Proyecto Educativo Institucional del Instituto San Bernardo De La Salle 1997: Desarrollo De Las Habilidades De Pensamiento Y Formación Ética Del Educando Bernardino. Santafé de Bogotá D.C.

Anexo C. ¿Tienes creatividad?

ABC DE LA CREATIVIDAD CIENTÍFICAMENTE CONTRASTADA*

Presentamos algunas verdades ciertas como resultado de la investigación empírica y teórica en la que confluyen por distintos caminos y enfoques la mayoría de los expertos en creatividad. ¿Tienes creatividad? Sin duda, basta que estés adornado de alguno de los rasgos que a continuación señalamos, pues, todos somos creativos, según la afirmación unánime de todos los estudiosos de la creatividad. Cuantos más rasgos domines mayor es tu potencial creativo. Este no tiene límite. Normalmente, incluso los creadores más genuinos como los genios y los inventores oficialmente reconocidos, sobresalen sólo en unos pocos procesos y rasgos que explotan ampliamente.



* El autor de este instrumento es David de Prado director del MICAT (Master Internacional en Creatividad Aplicada Total de Santiago de Compostela) y se ha adoptado aunque con algunas pequeñas modificaciones para su aplicación.

Nombre: _____ Curso: _____ Código: _____ Fecha: _____

1. CRITERIOS O PRINCIPIOS BÁSICOS DE CREATIVIDAD	2. PROCESOS "RICOS" DE PENSAMIENTO DIVERGENTE E IMAGINATIVO
¿Aplicas criterios distintivos de creatividad?	¿Aplicas procesos técnicos creativos?
1) Productividad: Tienes muchas ideas y proyectos. Escribes y dibujas mucho en poco tiempo. Los profesionales que más obras diversas hacen son más creativos, es decir, aplican más la imaginación y el pensamiento divergente.	8) Variedad y abundancia de informaciones: Manejas muchos datos, muy diversos y los combinas de modo nuevo para obtener ideas y sorprendentes sinuosos (Combinatoria).
2) Agilidad y flexibilidad mental: Propones ideas y alternativas de muy diversa índole. No te encasillas en una única línea de pensamiento o solución (económica, estética, histórica, etc.).	9) Fluidez: Tienes una fácil y rica evocación de los datos de la conciencia mediante la libre asociación de ideas sin autocensuras ni bloqueos y mediante el automatismo de la escritura y el comportamiento o dramatización de los mismos (Torbellino de ideas).
3) Originalidad: Concibes ideas y cosas que aún no existen. Realizas cosas y acciones que sorprenden y rompen con lo usual. Transgredes normas o fórmulas habituales (de trabajar, pensar, pintar, etc.).	10) Visualización imaginativa: Pienas en imágenes. Ves los objetos y los procesos en la pantalla de la mente (Imaginaria guinea).
4) Diversión y humor: Tienes sentido del humor. Ves las cosas de modo diferente e inusual. Serenizas y haces risa con tus gestos y acciones. Juegas con los datos.	11) Analogía: Pienas en fenómenos o cosas que se parecen. Buscas aquellas que son similares al objeto estudiado (Similitud y analogía humana).
5) Autoactivación: Estás fuertemente motivado por una idea o proyecto que te retiene preso en la cabeza o trabajas hasta agotar todas las posibilidades. No te rindes. Tienes grandes retos para el futuro.	12) Problemas y fallos: Tienes dudas e interrogantes sobre las cosas que estimulan tu curiosidad por saber y el deseo de cambiar e innovación de mejora. Siembras los problemas y fallos como retos y oportunidades para el éxito, en lugar de preocuparte, desahogado y angustiado sin hacer nada (Solución creativa de problemas como retos).
6) Persistencia en hábitos de su interés: Crees que vas a hacer algo relevante y único. Trabajas con dedicación continuada.	13) Experimentos de ensayo y error: Tienes ideas y sugerencias y las llevas a la práctica para ver qué pasa. Las ensayas para ver cómo funcionan, sin miedo al error o al fracaso (Ideas en/para la acción).
7) Lenguajes creativos: Te expresas espontáneamente con palabras (L. verbal), con diseño y garabatos (L. plástica), con gestos (L. corporal) y sonidos (L. musical).	14) Interacción: Concibes fácilmente las cosas y los procesos como algo que puede variar y modificarse, no como algo estático y fijo. Visualizas y ensayas esas variaciones (Equipos de mejora).
TOTAL:	15) Inventiva: Imaginas objetos y procesos, instrumentos y retos totalmente nuevos e inéditos, y concibes formas únicas de resolución y logro. Todo ser humano es un inventor en potencia, un ser eminentemente inventiva (Equipos de inventiva).
TOTAL:	TOTAL:

Resultado de la prueba en el curso 804 del I.S.B.

	Indicaciones de exámenes de ingreso, de ingreso a la Universidad	
	Exámenes de ingreso, de ingreso a la Universidad	
	Exámenes de ingreso, de ingreso a la Universidad	
	Exámenes de ingreso, de ingreso a la Universidad	
	Exámenes de ingreso, de ingreso a la Universidad	

Anexo D. ABCedaRIO: La creatividad es...

A Ceda R Í

La mar de creatividad: La teoría en ejercicio.

LA CREATIVIDAD ES ...

ARTE de las ARTES

Creatividad es la fuente de todas las artes y la cultura.

BUCEO

La creatividad es raíz e impulso de todo progreso: bucea hasta inventar.

CRECER CREER CREAR

imparables, pues la creatividad no tiene límites.

DON

divino, produce luz, gracia y energía.

EXPRESIÓN

total y limpia de las empresas, emoción de inquietud (por transgredir y caminar por caminos desconocidos) y de alegría (por los hallazgos: ¡Eureka!).

FANTASÍA

sin límites en expansión comunicativa sin barreras. De la abundancia del corazón y la imaginación desbordadas habla la boca.

GENERACIÓN

experimentadora sin parar para conquistar con la práctica el mundo de las ideas y el progreso, desde un rincón solitario alejado del mundanal ruido.

HUMOR

La creatividad exagera y sorprende, hace reír y sonreír.

INTUICIÓN IMAGINACIÓN INVENTIVA

activando todo el cerebro: el sensible-sensorial, el visual-imaginativo, el inventivo y el lógico-gestor.

JAUJA

analogía y sueños que rompen todas las jaulas. Cabeza llena pájaros.

KAOS

Ideas en tropel, en divergencia, en paralelo como enjambre de abejas.

LOCURA

Imaginar lo inimaginable y hacer lo que nadie hace.

MULTIDIMENSIONAL

Lo abarca todo. Va en todas las direcciones como rayos de sol.

NATURAL

forma de pensar y ser humano que juega e innova.

OPTIMISMO

máximo ante los obstáculos y lo oscuro. El imposible no existe en el diccionario del creador.

PERCEPCIÓN

multisensorial. Todos los sentidos están alerta.

QUERER

persistente nacido de los intereses hondos de uno mismo desde la infancia. Pues querer es poder.

RUPTURA

de las normas, las rejías y los moldes del pasado: para crear algo personal y nuevo, a
estrenar.

SORPRESA

fruto del riesgo de explorar lo desconocido y deslumbrarse por lo nunca visto en las cosas
ordinarias de cada día.

TESÓN

permanente sin renunciar a los principios e ideales, sin aburrirse y sin abandonar las metas
hasta haberlas alcanzado.

VITAL

para mantenerse vivo, dinámico y activo.

XILOFONO

instrumento de fácil manejo para crear mundos musicales.

YAI

ahora mismo: Volcarse en el presente para conquistar el futuro.

ZETA

Último suspiro del creador que urde y zurce de la ceca a la meca.

**CREATIVIDAD ES EL ALFA Y OMEGA, EL
PRINCIPIO Y EL FIN**

Anexo E. Pensamientos sobre creatividad.

Un modo de ver el mundo. De educar. De leer. De pensar. De elegir.

Irracionalidad como fuerza existencial. Imaginación, reto al cálculo. Ofensiva como estrategia tecno-educativa, personal, institucional, global o colectiva.

Vitacreatividad: sistema lógico, signo de misterio, de serendipity; intrincada simbología, expresión inconsciente.

Puntos cardinales: producto, persona, proceso y medio.

El progreso, en su sentido más genuino, es sólo posible cuando existe un "extra" de creatividad.

E. Raudsepp.

El verdadero creador es un creador de problemas.

L.A. Machado.

Dar una oportunidad justa a la creatividad potencial es asunto de vida o muerte para cualquier sociedad.

A. Toynbee.

La mayor alegría que existe en la vida es crear. ¡Derróchala!

R.L. Hubbard.

Todo conflicto presupone límites, y la lucha contra los límites es la fuente genuina de los productos creativos.

R. May.

Es evidente que el problema central que enfrenta la creatividad es el autoritarismo.

R. Castillo.

Para mí la educación significa formar creadores.

J. Piaget.

La comunicación entre los diversos estratos del psiquismo es condición necesaria de creatividad.

H. Jaqui.

No hay que infravalorar la organización creadora del mundo a través del lenguaje.

A. Grabner-Haider.

Uno de los rasgos de la mente creadora es la capacidad de sintetizar... Es consustancial al pensamiento la tendencia unificante.

R. Marín Ibáñez.

La imaginación es más importante que los conocimientos.

A. Einstein.

Las más grandes obras han sido llevadas a cabo por hombres que mantuvieron viva su capacidad de soñar grandes sueños.

W. Bowie.

Sorprendense, extrañarse... es comenzar a entender.

J. Ortega y Gasset.

Todo lo que necesitamos para ser más creativos es una comprensión básica de cómo funciona la creatividad.

E. Edwards.

Para ser creador no basta la actividad del yo. Debe ser completada con una actitud pasiva de este yo.

P. Matussek.

Una sopa de primera es más creativa que una pintura de segunda.

A. Maslow.

Genio significa poco más que la facultad de percibir las cosas de un modo desusado.

W. James.

Hay una desesperada necesidad social de la conducta creativa de individuos creativos.

C. Rogers.

El estudio del comportamiento creador puede ser el estudio del significado de la vida misma.

S. J. Parnes.

Vivir de un modo creativo es estar preparado para casi todo.

The Christophers.

La mayoría de las personas pasan por la vida y se mueren sin haber desarrollado más que el diez por ciento de sus capacidades.

W. James F. Taylor.

Creatividad es la capacidad de desestructurar la realidad y reestructurarla en formas nuevas... es la capacidad de producir significados por medio de una síntesis.

Anónimo.

Cuando se ahoga el impulso creativo se corta de raíz la satisfacción de vivir y, en último término, se crea una tensión paralizante y sobrecogedora.

T. A. Edison.

La mejor manera de tener una buena idea es tener montones de ideas.

L. Pauling.

Buena parte del desorden de la juventud contemporánea es una explosión de energía potencialmente creadora que no puede hallar escapatoria.

G. F. Kneller.

La creatividad es la facultad de introducir en el mundo algo nuevo.

Moreno.

Creatividad es ver la relación entre las cosas.

J. W. Goethe.

Los indicadores de la creatividad son: la fluidez, la flexibilidad y la originalidad.

L.A. Díaz Arancibia.

El genio es una larga paciencia.

T. A. Edison.

Llega a darse el caso de que llevar a la obra una idea brillante requiere más creatividad que haberla pensado.

M. Rodríguez.

La creatividad se afronta mediante la utilización de estrategias divergentes en la resolución de situaciones problemáticas... el proceso creativo es descrito habitualmente a través de fases como preparación, incubación, iluminación y verificación. La mayor parte de técnicas creativas vienen a facilitar dicho proceso en su globalidad o en algunas de sus fases.

S. de la Torre.

La práctica es, en su esencia y generalidad, la revelación del secreto del hombre como ser onto-creador, como ser que crea. El hombre sólo conoce en cuanto crea la realidad humano social.

K. Kosik.

Creatividad es hacer caber Dios en un dedal, al Sol en el ojo de una hormiga o al mar en los labios de una perla.

P. Mora.

O renovarse o perecer...
O inventamos o erramos...

S. Rodríguez.

¿Dices que nada se crea?
Alfarero, a tus cacharros.
Haz tu copa y no te importe
si no puedes hacer barro.

A.Machado.

El genio consiste en un dos por ciento de inspiración y en un 98 de transpiración.

T.A. Edison.

Anexo F. Material Didáctico para la Sustentación.

El presente material corresponde a los recursos didácticos empleados para la sustentación de la monografía; *La Experiencia Creativa en el Espacio y el Ambiente Educativo: Propuestas para el Desarrollo de la Creatividad en los Jóvenes Preadolescentes del Instituto San Bernardo De La Salle*. La presentación consta de 58 diapositivas animadas, elaboradas en Microsoft Power Point a través de las cuales, se expresan las ideas fundamentales, que se desarrollaron en el trabajo.

Se incorporaron a la presentación los diferentes cuadros y gráficas que aparecen en la monografía, así como algunos elementos gráficos nuevos y por tanto complementarios. El documento gráfico que se incluye, consta de un material impreso que presenta dos diapositivas por página, distribuidas de forma vertical, en esta versión se presentan algunos cambios en cuanto al número (54) y al color, pero en esencia siendo fiel a la presentación original. Además de esto se incluye como material complementario una presentación portátil de las diapositivas, la cual se recoge en siete disquetes. El nombre del material es:


- SUSTENTACIÓN: MATERIAL DIDACTICO. Santafé de Bogotá D.C. : José Edilson Espitia Barrera, 1998. 58 diapositivas en Microsoft Power Point : col.

Diapositiva

1


LA EXPRESIÓN CREATIVA EN EL ESPACIO Y EL AMBIENTE
EDUCATIVOS
PROYECTO PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS
JÓVENES PREADOLESCENTES
DEL INSTITUTO SAN BERNARDO DE LA GALLE

MND. JOSÉ EDILSON ESPINOSA BARRERA S.S.C.



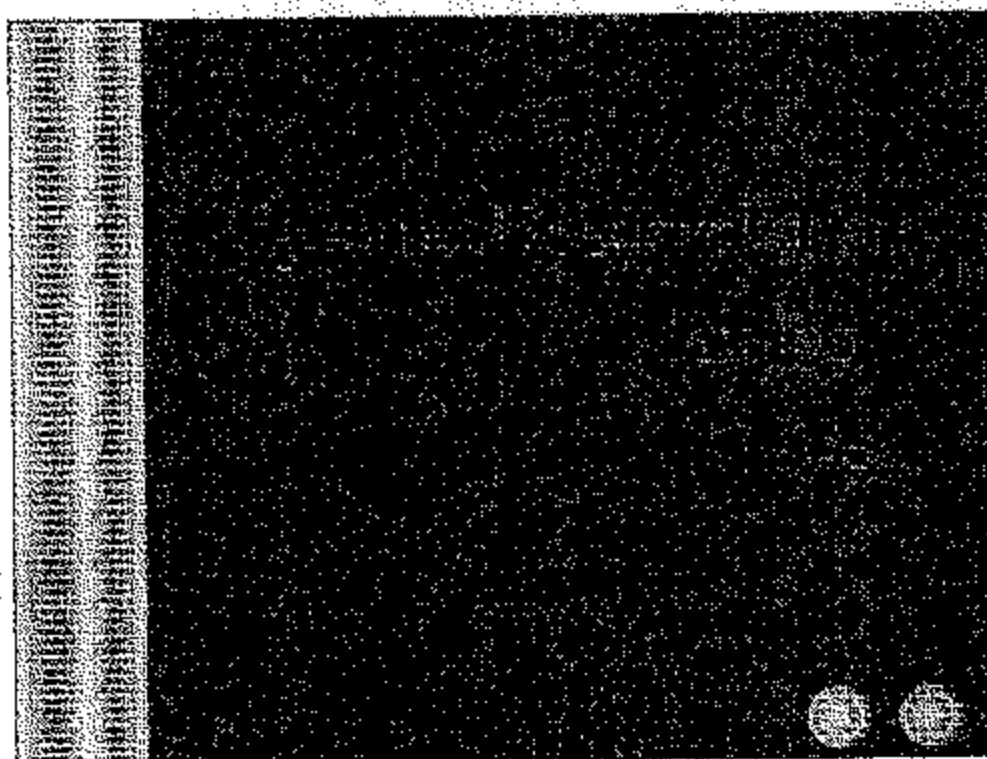
UNIVERSIDAD DE LA GALLE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE ESTUDIOS RELIGIOSOS
SAN JUAN DE LOS RIOS D.O.

1998




Diapositiva

2




Diapositiva

3



1. Nuestro Universo Simbólico:

Razones para hablar de creatividad.





Diapositiva

4

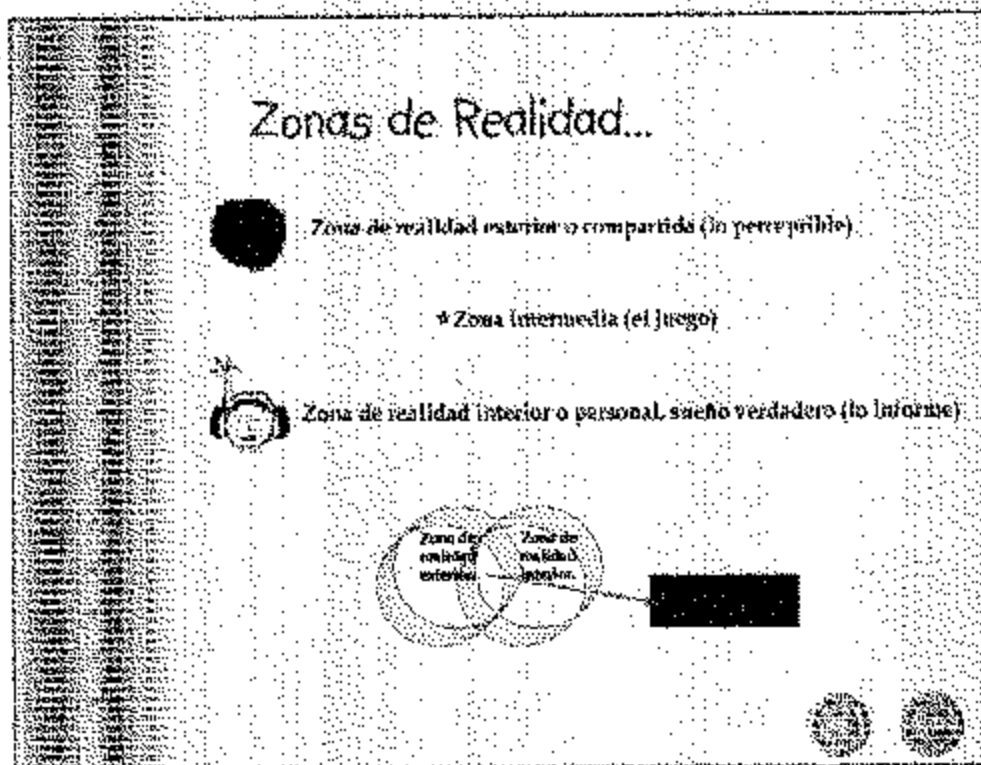
El Universo Simbólico.

- El símbolo es el artefacto cultural ideado por el hombre en busca de su sí mismo comunicado.
- El Universo Simbólico es la codificación de nuestra identidad y de la realidad que percibimos.
- Nuestro Universo Simbólico se configura a partir de la cultura, la familia y la singularidad de cada ser humano, así que los malestares que se producen en estos lugares comunes, determinan este importante aspecto.

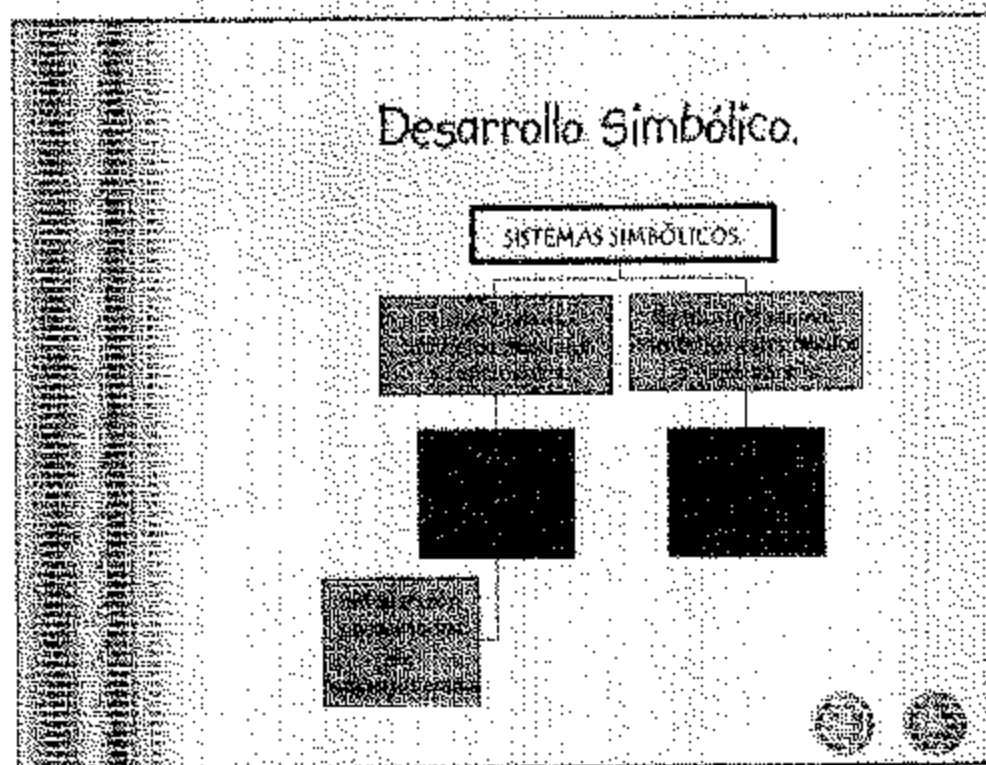
Diapositiva

3



Diapositiva

6




Diapositiva

7

El Mundo Imaginario.

- ① **Zona de Realidad Exterior:**
 - Nuestro Imaginario Colectivo
 - El Espíritu de la Reforma Educativa
 - El Universo de los Jóvenes
- ② **Zona de Realidad Interior:**
 - El Mundo Perdido de la Imaginación
 - La Fantasia Creadora
 - Reflexiones en torno al Paraíso



Diapositiva

8



Diapositiva

9

③ Zona Intermedia (El juego)

«Panorama Básico en torno a la creatividad con relación a la actividad lúdico-creativa y la creación»



Diapositiva

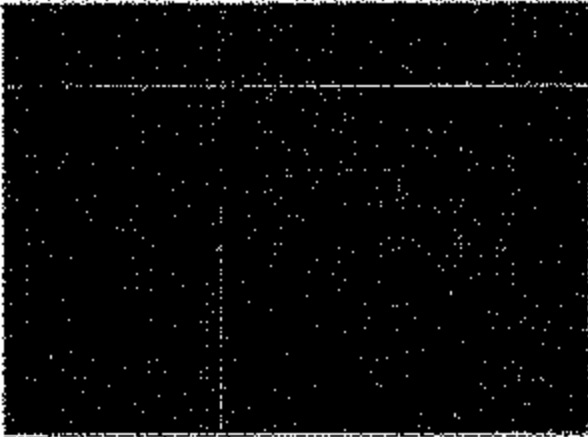


10

2. ¿Y Qué es la Creatividad?

Aspectos teóricos que nos permiten hablar del desarrollo de la capacidad creadora

Diapositiva
11



Ideas básicas sobre creatividad

Diapositiva
12

La creatividad y sus características

- Factores aptitudinales
- Factores somáticos
- Factores psicológicos
- Factores personales
- Factores actitudinales
- Factores socioculturales

Diapositiva
13

Aspectos más significativos en torno a los dos tipos de pensamiento.

Lo racional.

Lo consciente.

Judicio.

Realidades objetivas.

Procesos lógicos.

Relaciones de causa y efecto.

Discurso constructivo.

Relaciones de orden próximo; respuestas comunes.

Lo fundamental es el "qué" el "cómo" no existe.

Lo irracional.

Lo inconsciente.

Ausencia de juicio.

Realidades subjetivas.

Procesos analógicos.

Ausencia de sentido inmediato.

Discurso asociativo.

Relaciones de orden lejano; respuestas inusuales.

El "qué" y el "cómo" son factores interrelacionados aconteciéndose la importancia del "cómo".



Diapositiva
14

La Creatividad como acto intelectual



A. Etapas del sueño y estados primitivos

1. Estado de vigilia

2. Estado de sueño

3. Estado de sueño

B. Etapas del desarrollo intelectual

4. Atención

5. Imaginación

6. Memoria primitiva

7. Lenguaje

C. Etapas del desarrollo


8. Estado de vigilia

9. Estado de sueño

La estructura y funciones del cerebro determinan en gran parte la naturaleza de la mente.

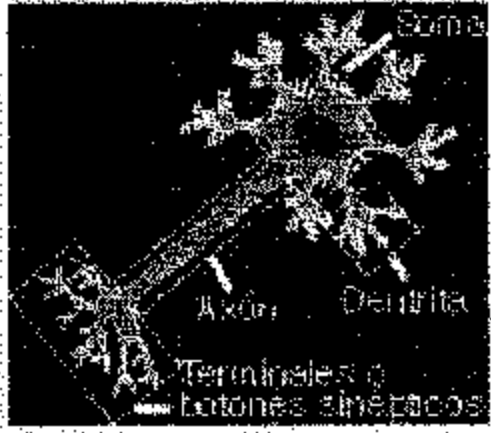




Diapositiva
15

HEMISFERIO IZQUIERDO:		HEMISFERIO DERECHO:
Lógico Análisis Segmentador Secuencial 1. Cerebro motor 2. Vozes, Sonidos 3. Fundamentos de la & Vozes 4. Matemáticas 5. Análisis lógico 6. Polígrafos 7. Cálculo 8. Diagramas 9. Instrucciones 10. Radiografía 11. Radiografía 12. Radiografía 13. Radiografía 14. Radiografía 15. Radiografía 16. Radiografía 17. Radiografía 18. Radiografía 19. Radiografía 20. Radiografía 21. Radiografía 22. Radiografía 23. Radiografía	Síntesis de las concepciones básicas  del Cerebro y sus Relativizaciones.	Holístico-integrador Intuitivo Sintetizador Integrador 1. Cerebro motor 2. Vozes, Sonidos 3. Fundamentos de la & Vozes 4. Matemáticas 5. Análisis lógico 6. Polígrafos 7. Cálculo 8. Diagramas 9. Instrucciones 10. Radiografía 11. Radiografía 12. Radiografía 13. Radiografía 14. Radiografía 15. Radiografía 16. Radiografía 17. Radiografía 18. Radiografía 19. Radiografía 20. Radiografía 21. Radiografía 22. Radiografía 23. Radiografía

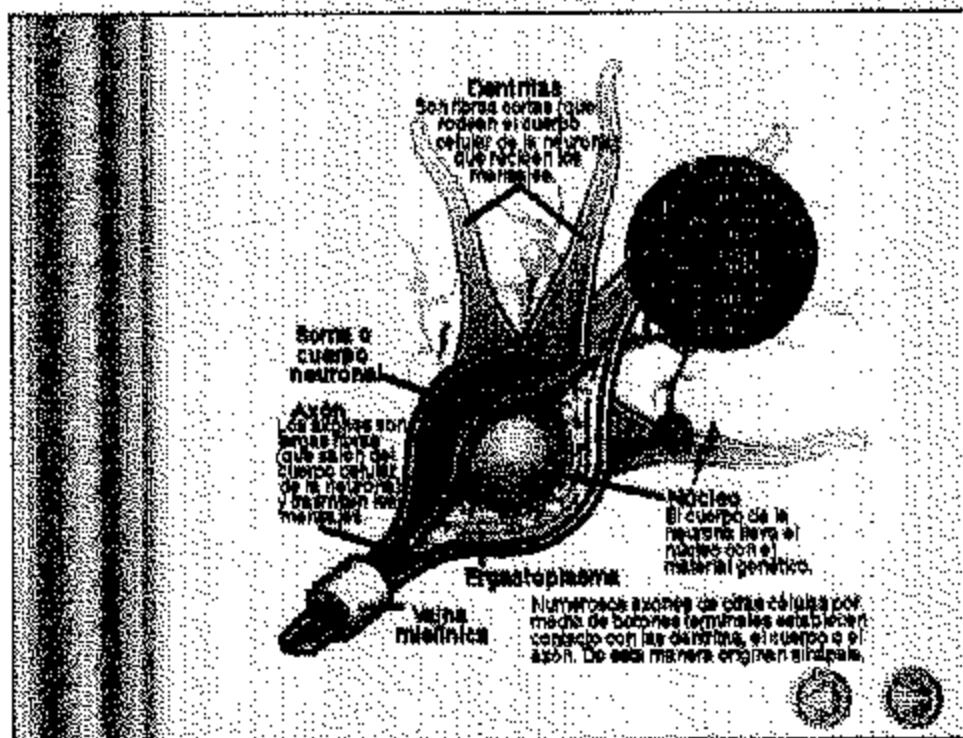
Diapositiva
16

Aprendizaje neuronal de la creatividad

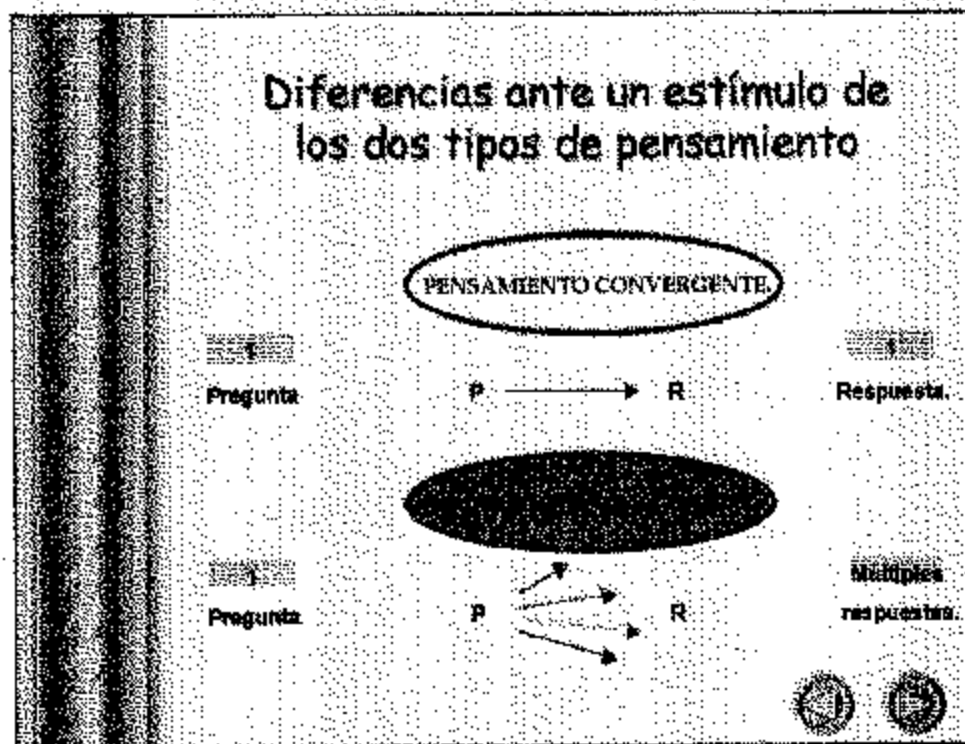


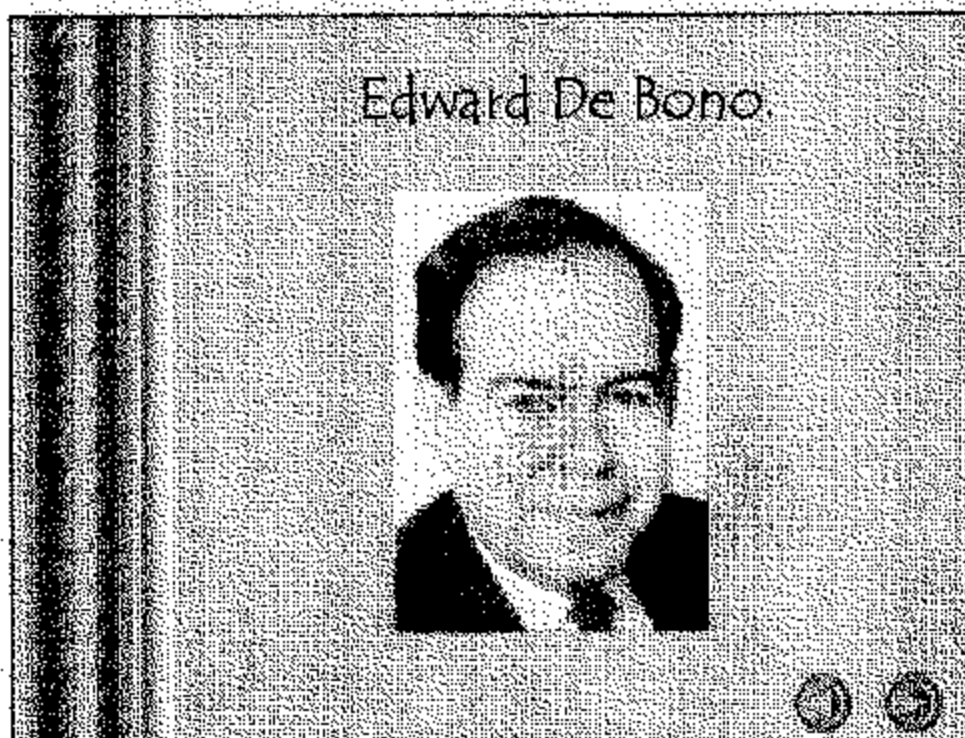
Diapositiva
17



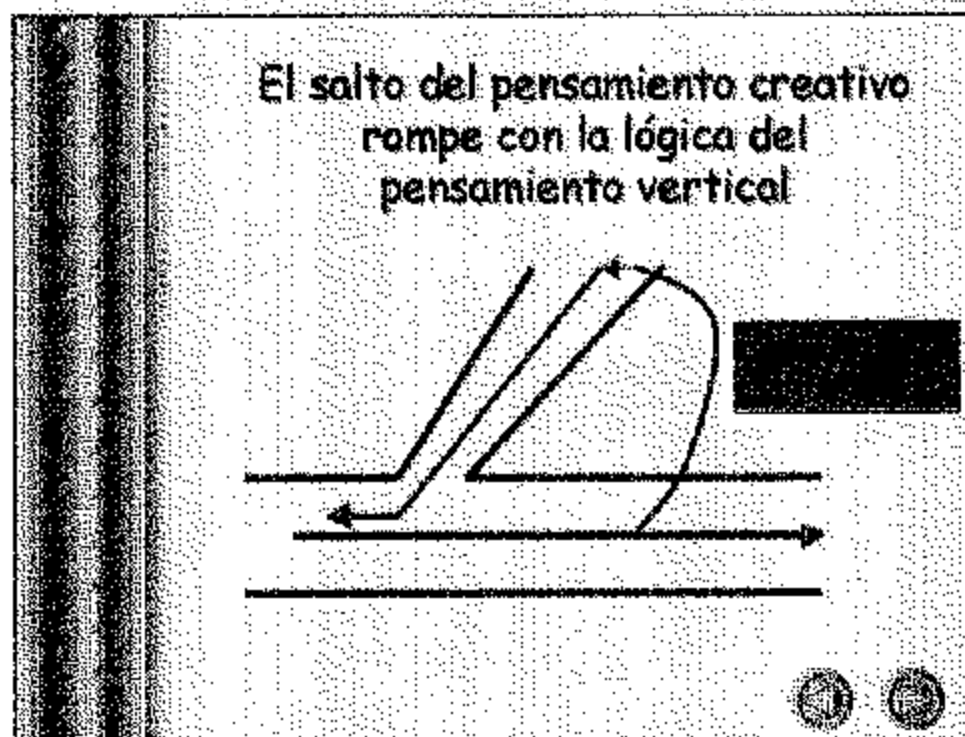
Diapositiva
18



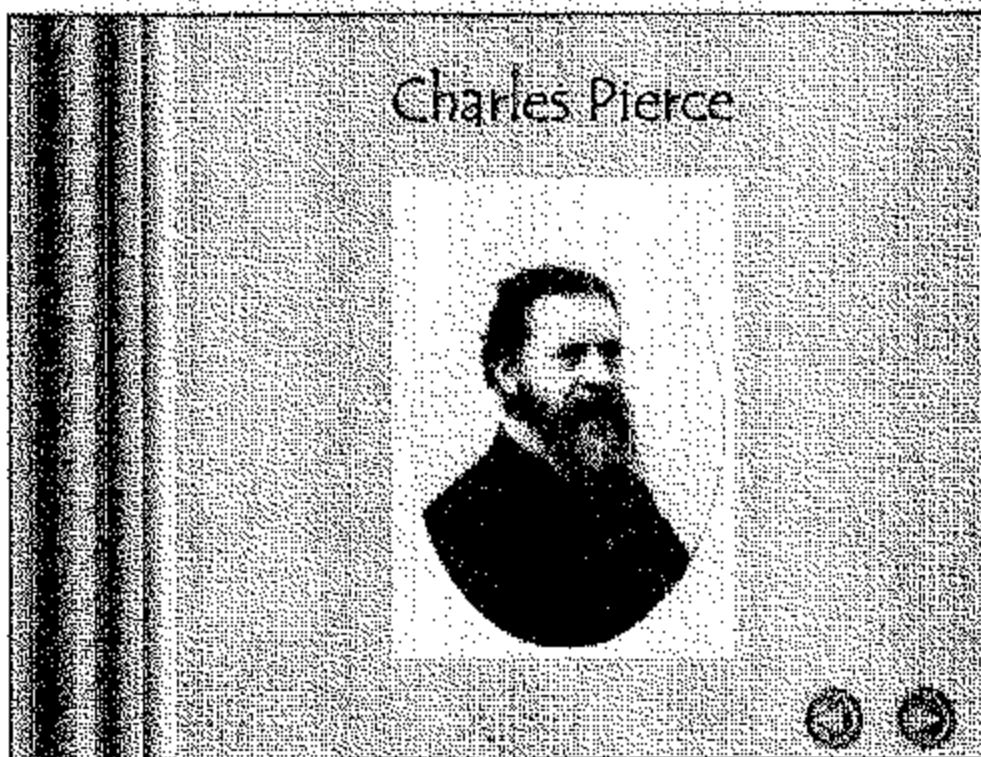
Diapositiva
19



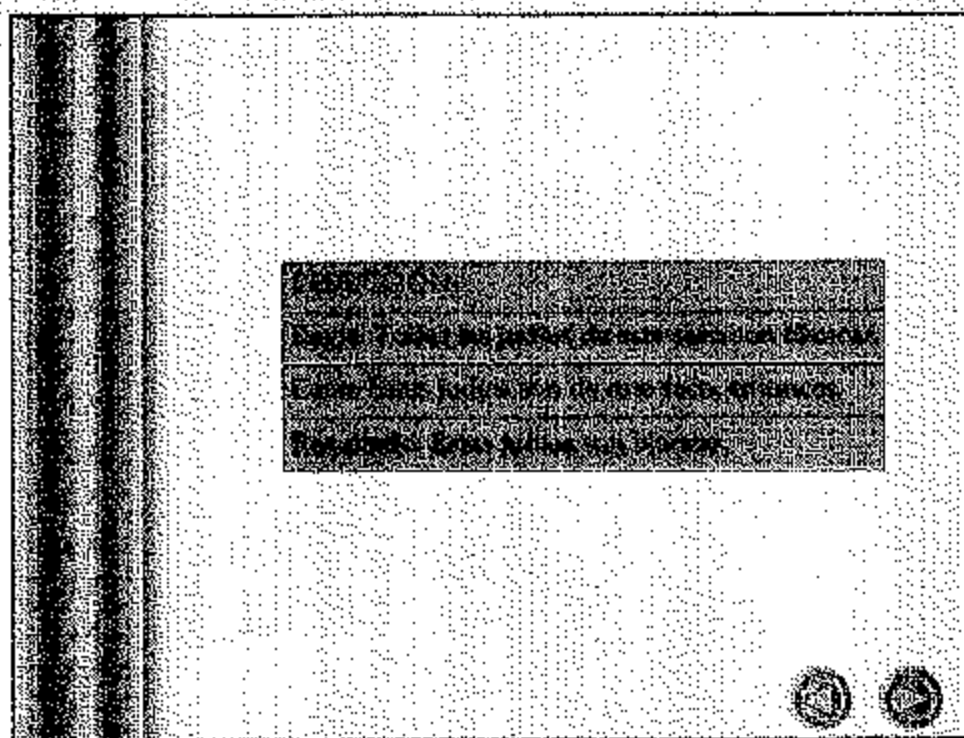
Diapositiva
20



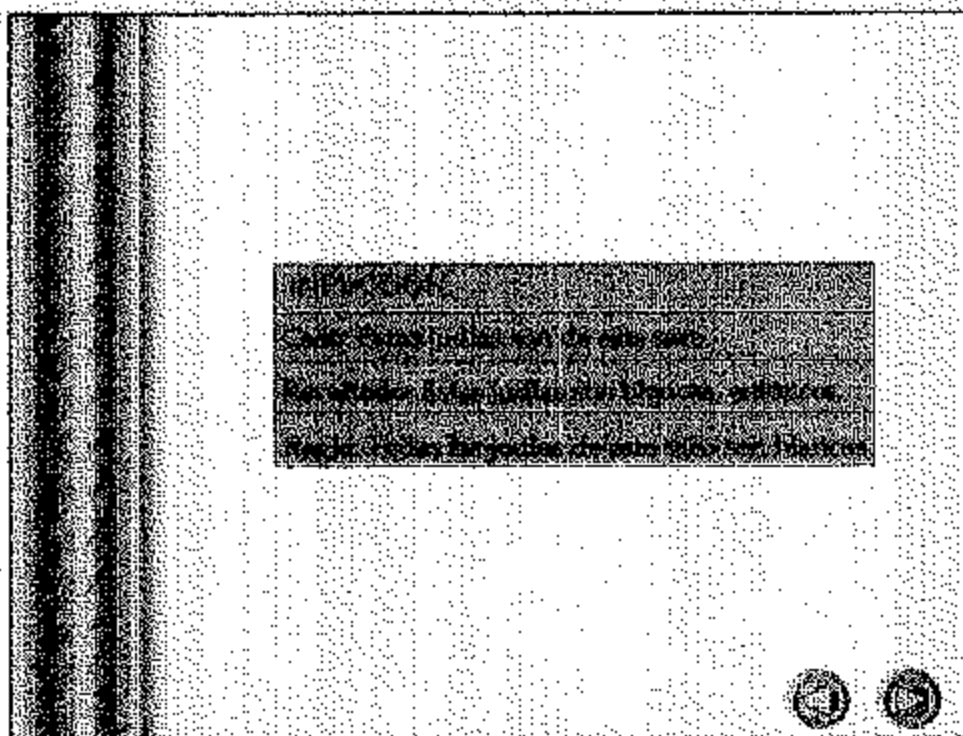
Diapositiva
21



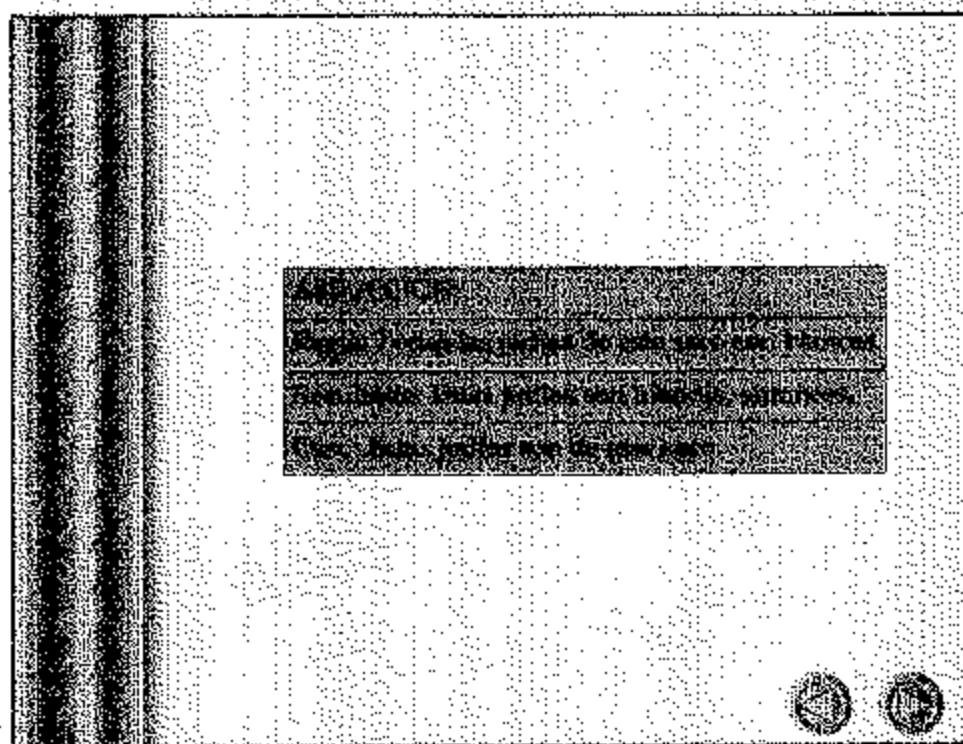
Diapositiva
22



Diapositiva
23



Diapositiva
24



Diapositiva
25

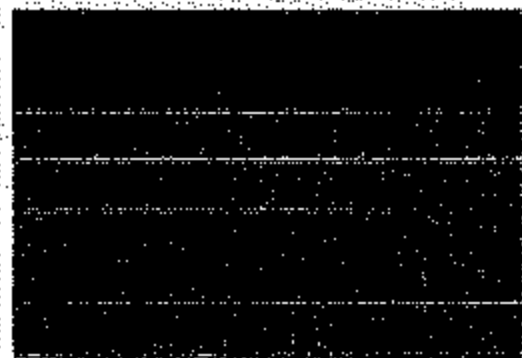
Fases del proceso creador en la persona creativa y en la ingeniosa

	LA PERSONA INGENIOSA:
Cuestionamiento.	
Acopio de datos.	
Incubación.	
Iluminación.	
Elaboración.	
Comunicación.	

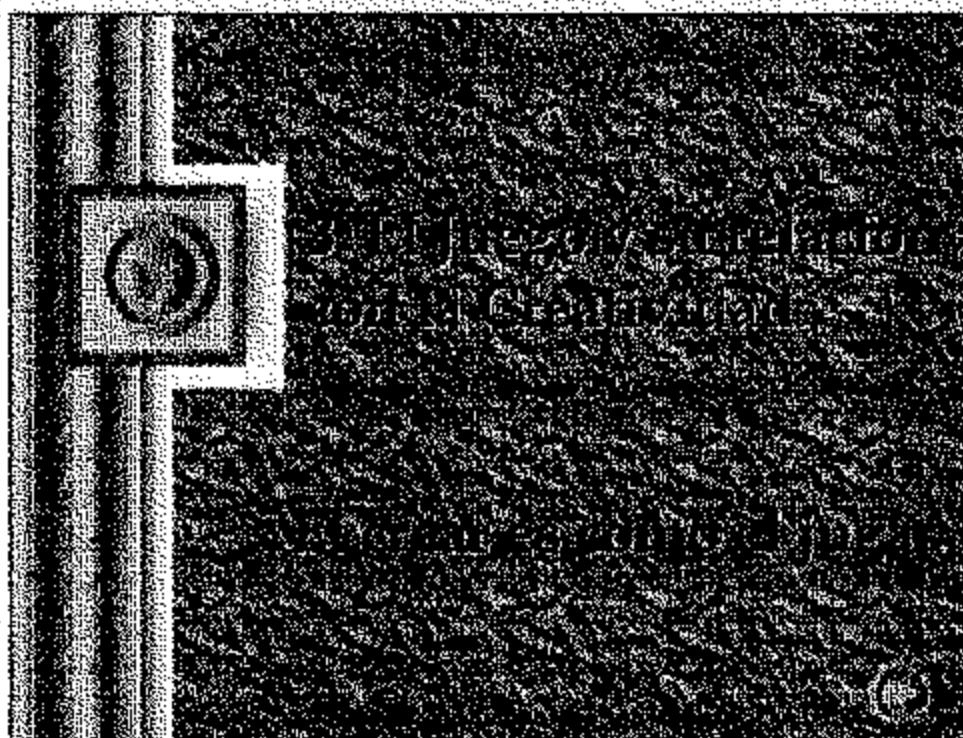


Diapositiva
26

Momentos no lineales del proceso Creador.



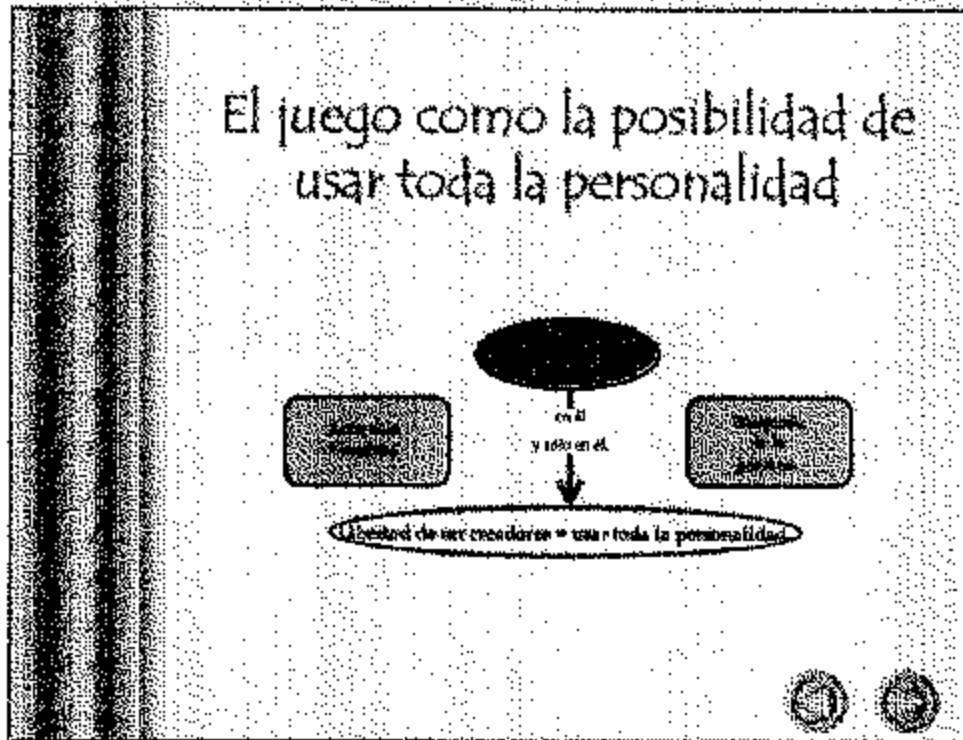
Diapositiva
27



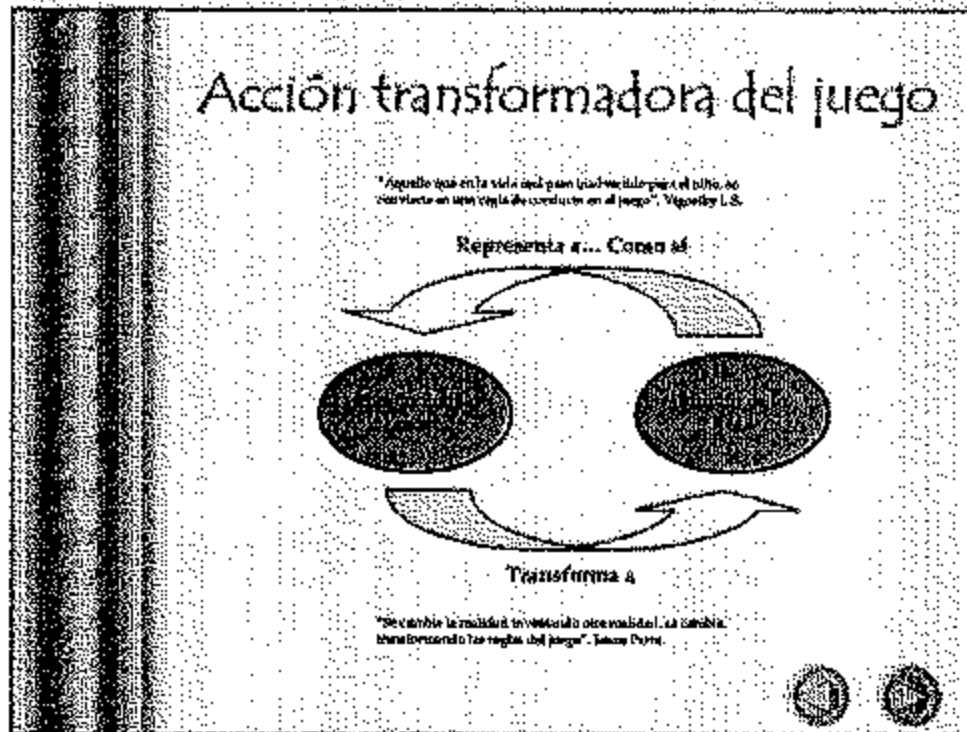
Diapositiva
28



Diapositiva
29



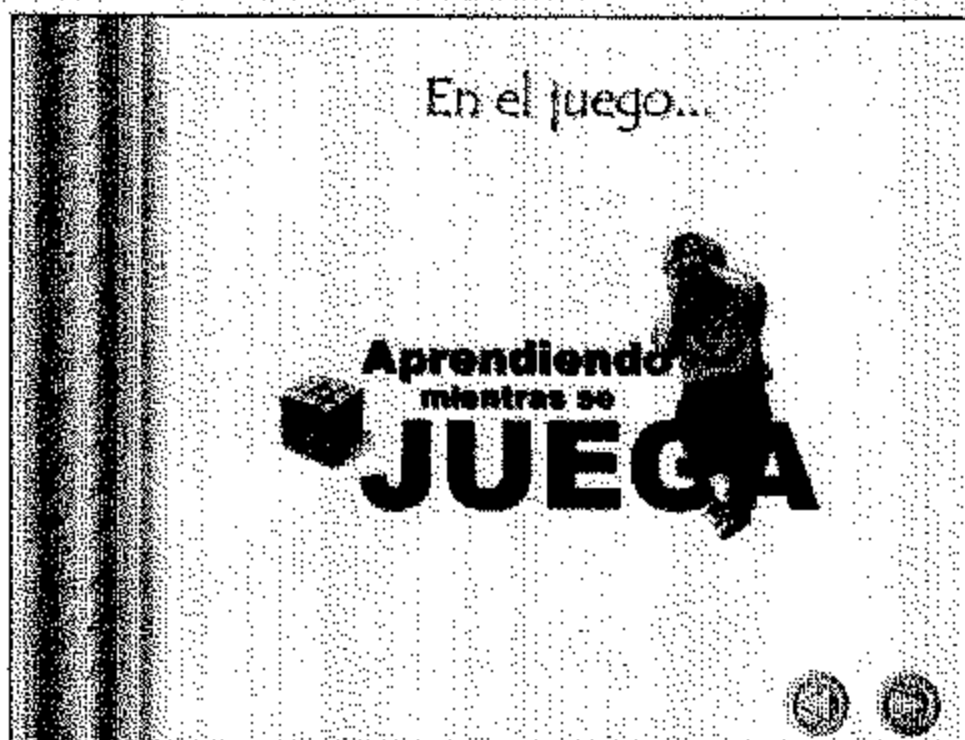
Diapositiva
30



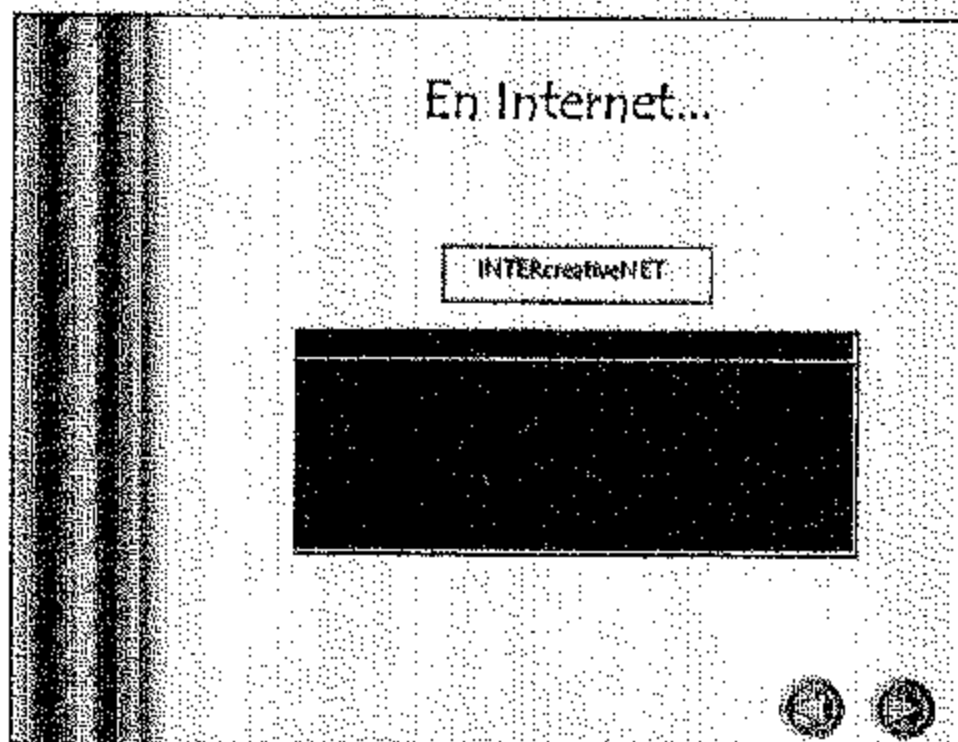
Diapositiva
31



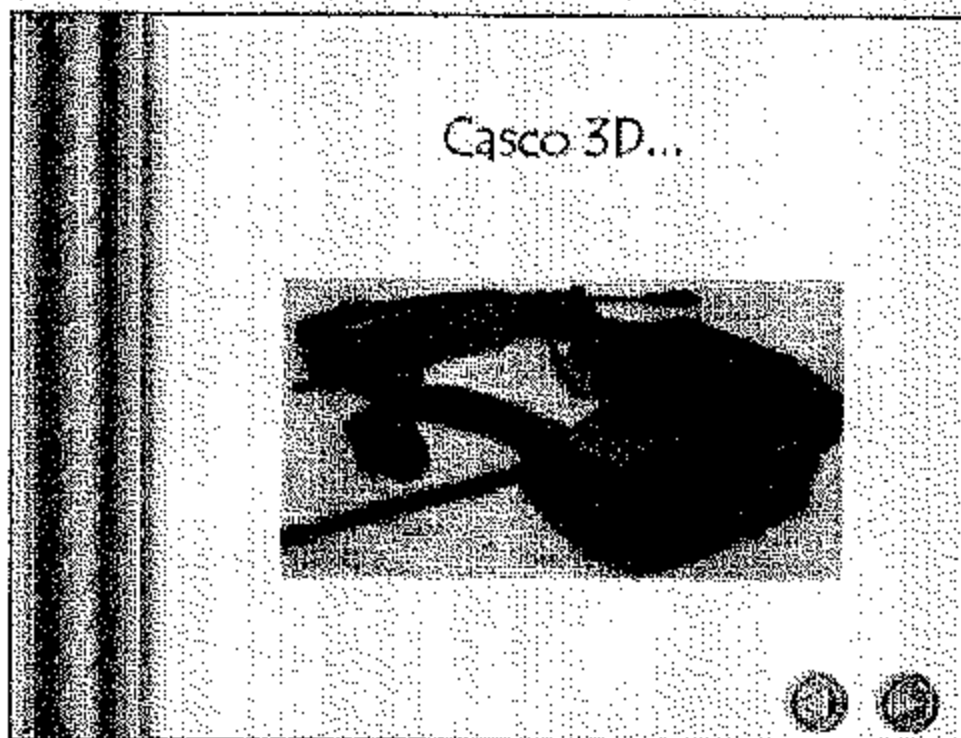
Diapositiva
32



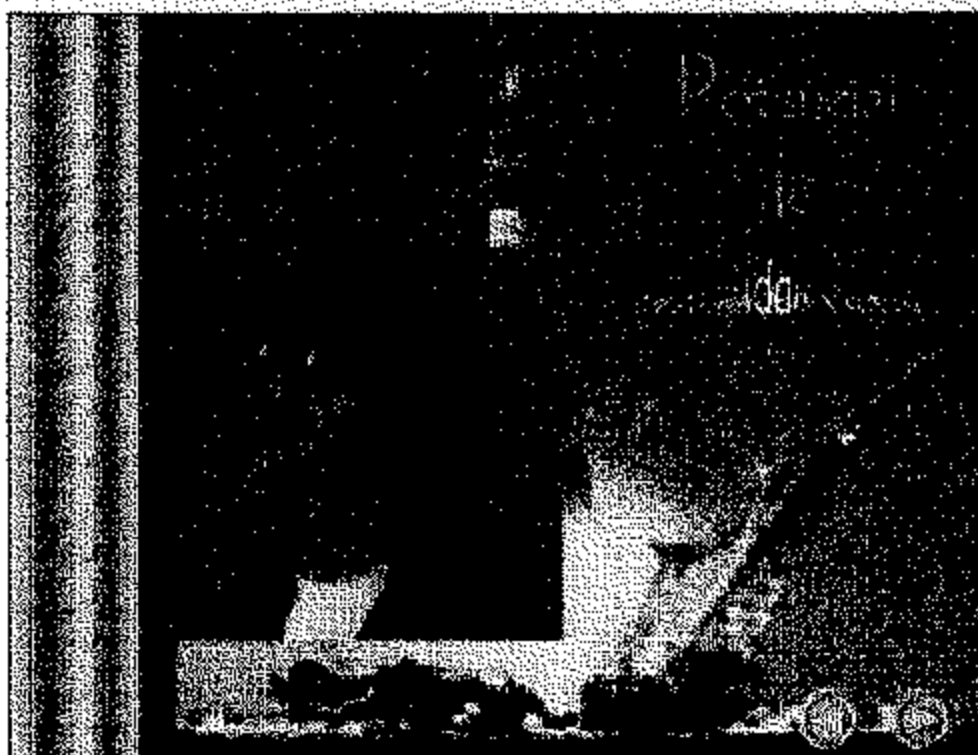
Diapositiva
33



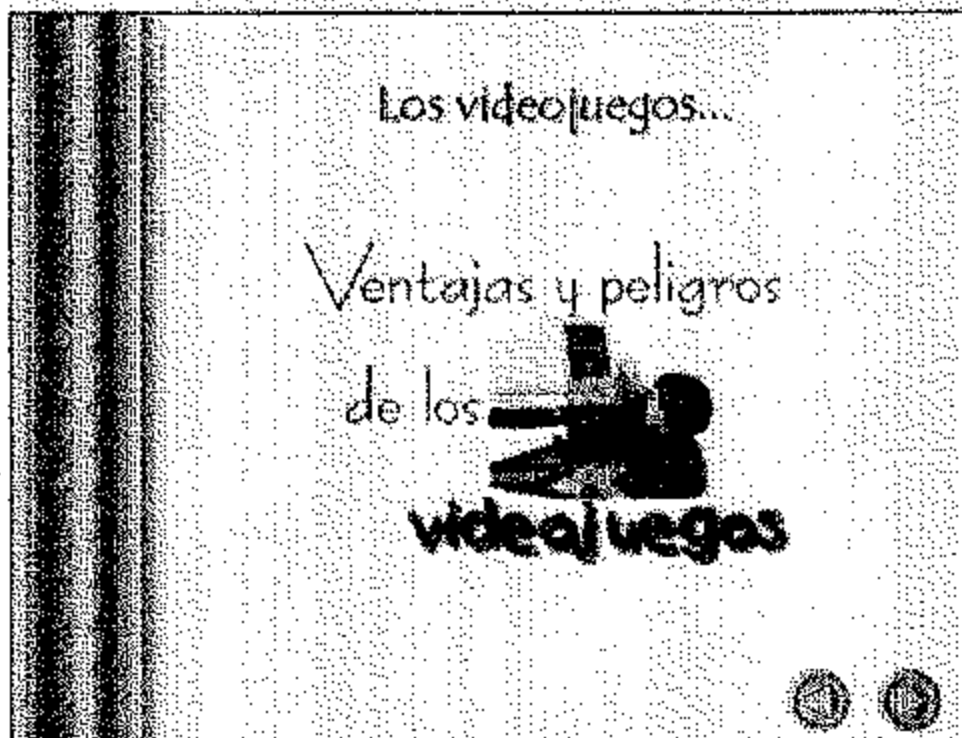
Diapositiva
34



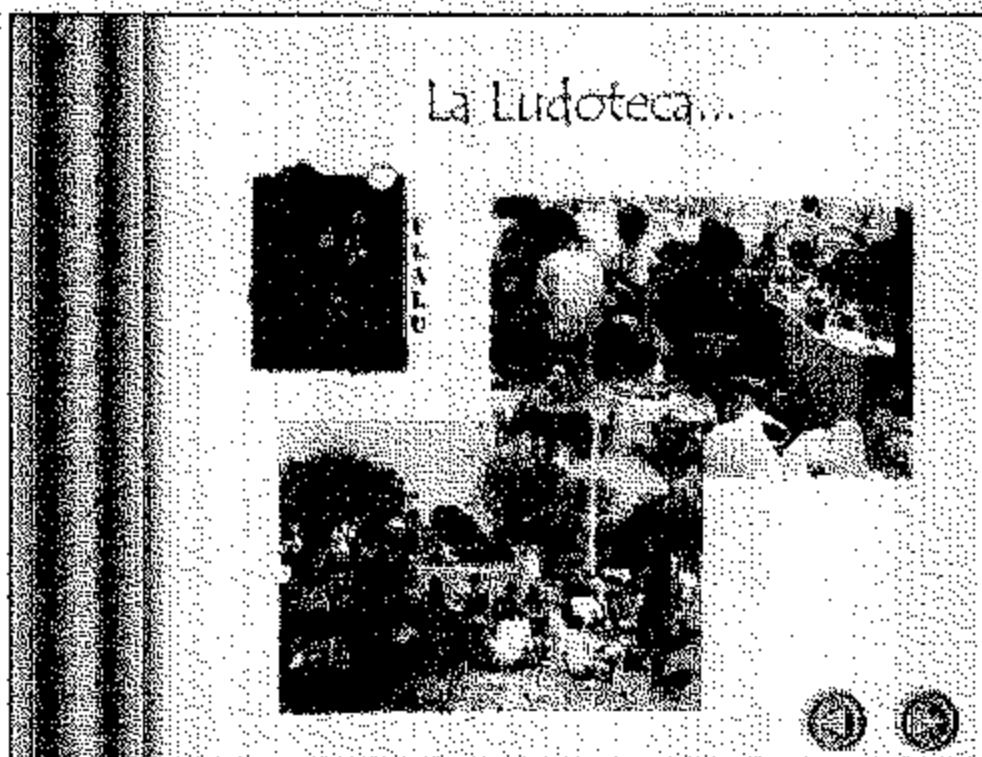
Diapositiva
35



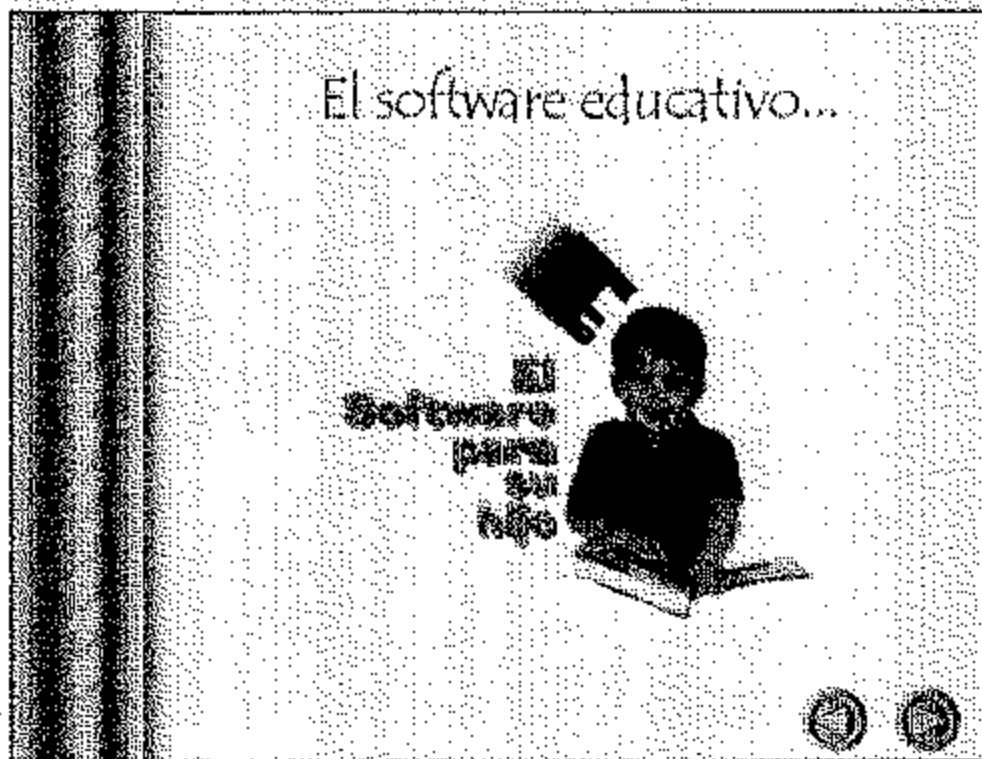
Diapositiva
36



Diapositiva
37

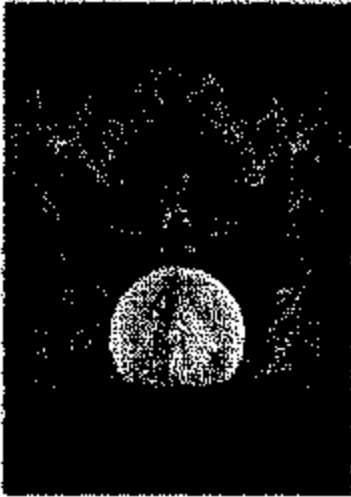


Diapositiva
38



Diapositiva
39


EL CALABOZO




Los Juegos de Rol.

Juego de Rol es una representación dramatizada por tres (3) personajes.

- Juegos con fines educativos que se realizan con el fin de dar a conocer, generar interés y difundir la cultura de una región (Ejemplo: Parques).
- De Particular que involucra a los estudiantes en situaciones de aprendizaje, tanto del verbo como del nombre, y que se emplea como elemento de motivación en otras asignaturas curriculares.
- Rol (América Latina) Papel de los actores.




Diapositiva
40

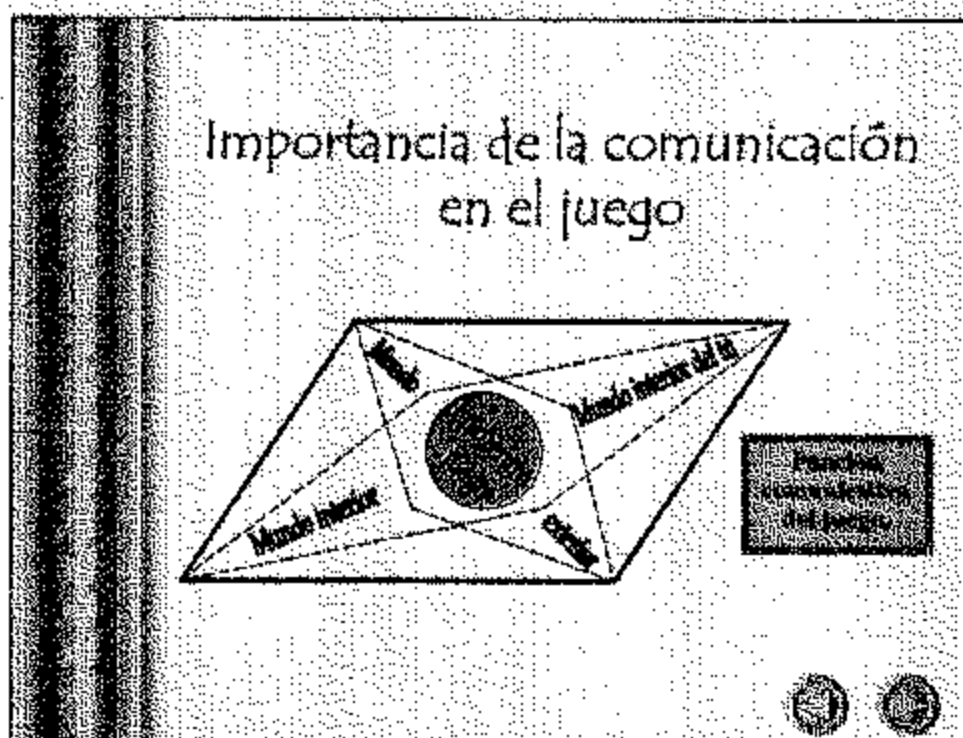


Juegos de Rol...

...Jugando a ser otros



Diapositiva
41




Diapositiva
42




Diapositiva
43

Agentes generadores de creatividad




Diapositiva
44

Fundamentación Teórico-Práctica



Diapositiva
45


Técnicas Básicas y Expresión



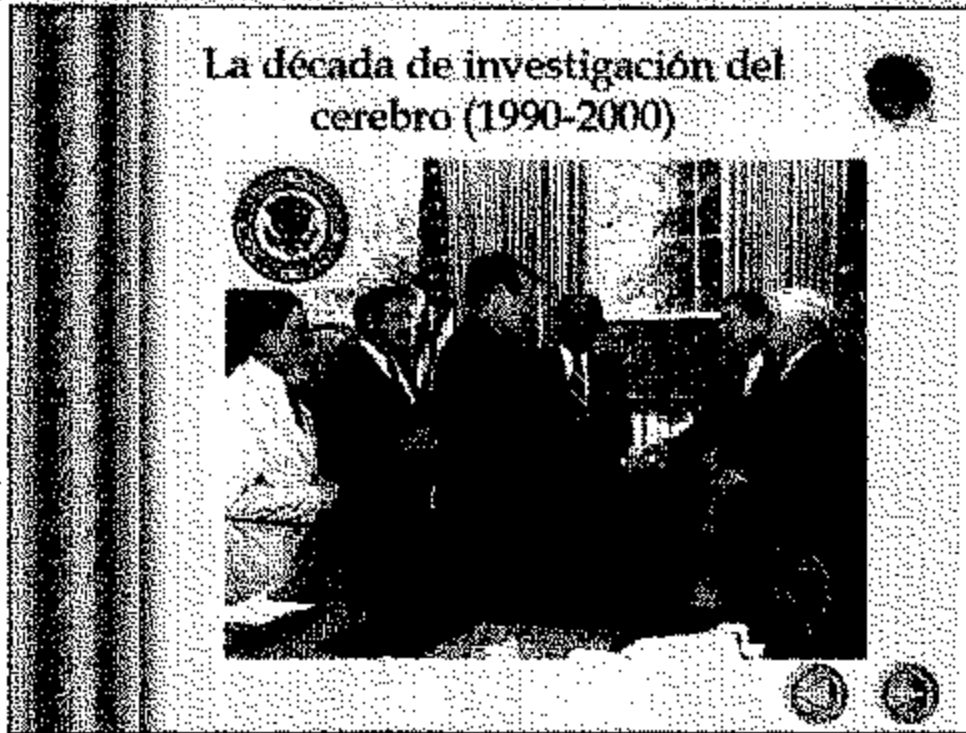
Diapositiva
46

5. Conclusiones

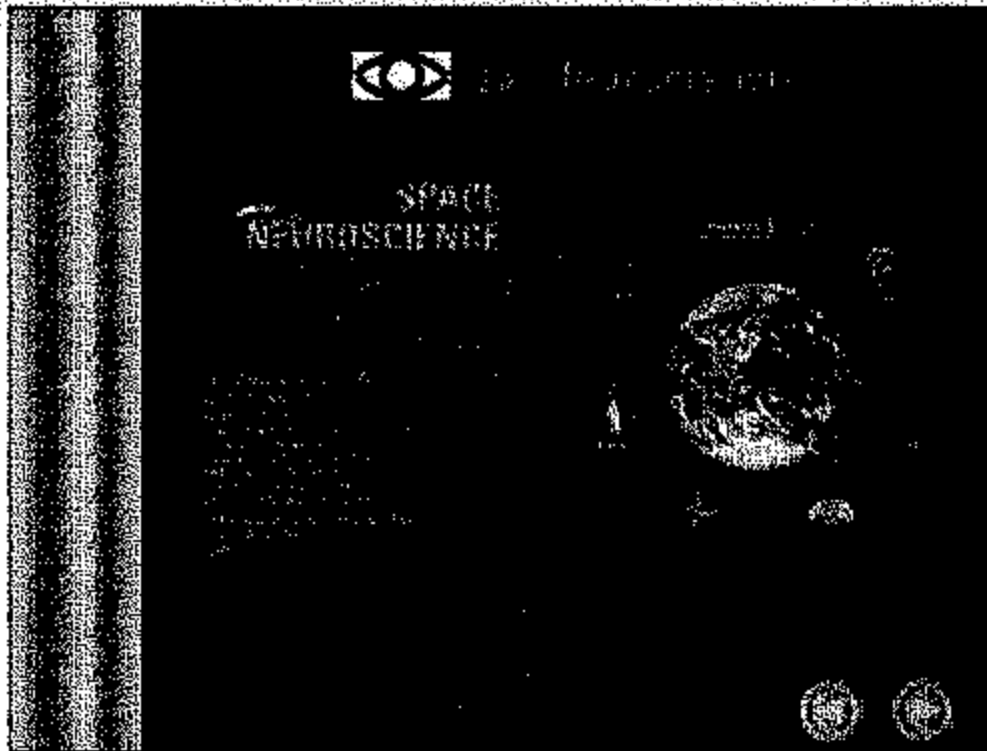
En busca de un hombre
verdaderamente humano y
total



Diapositiva
47



Diapositiva
48



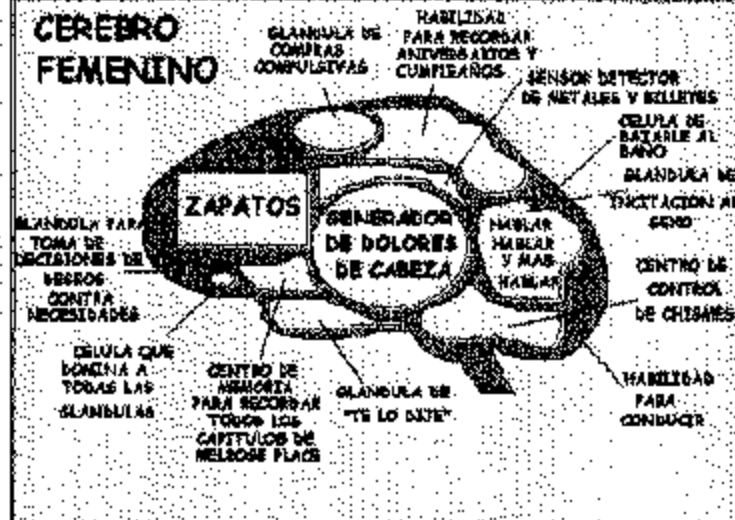
Dispositiva
49

Rodolfo Llinás



Dispositiva
50

CEREBRO FEMENINO



Diapositiva
51



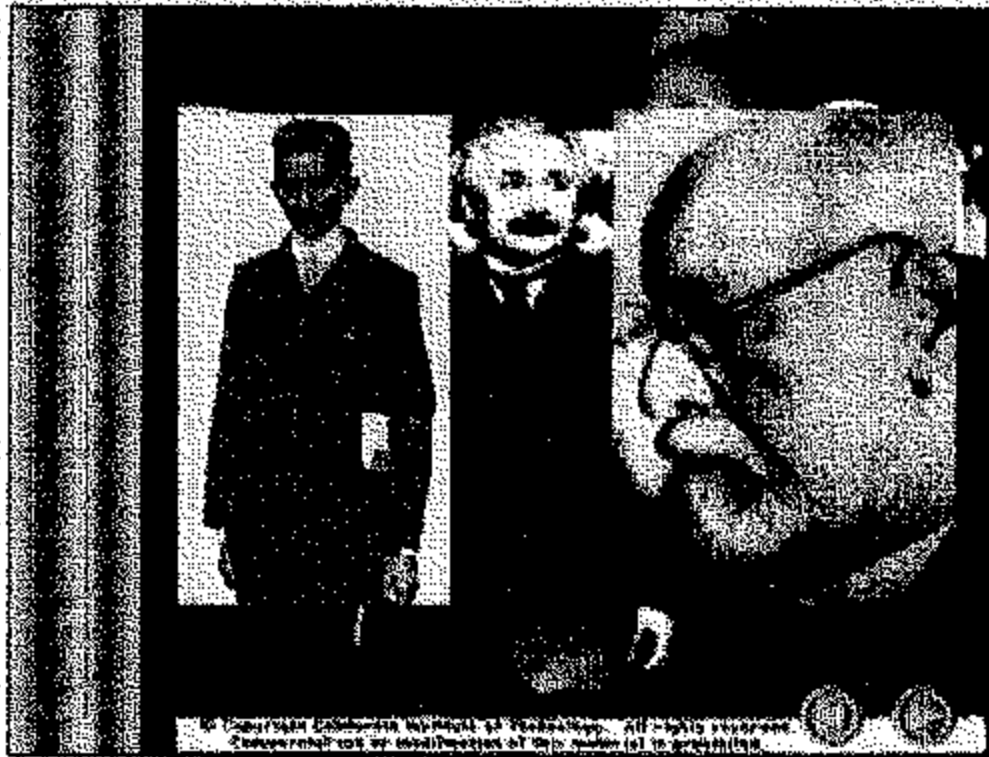
-Sustentación- Material Didáctico

(Presentación de diapositivas en Power Point)

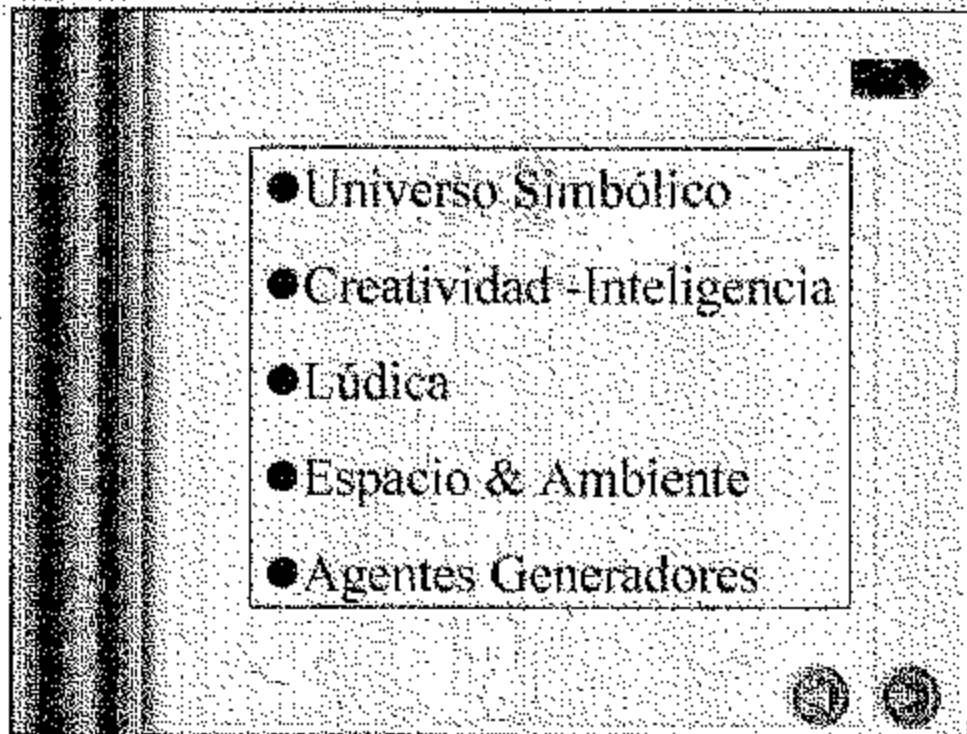
Realizada por:
Hno. José Edilson Espitia Barrera F.S.C.

Santafé de Bogotá, 27 de noviembre de 1998.

Diapositiva
52



Diapositiva
53



Anexo G. Test de Abreación para Evaluar la Creatividad (TAEC).

L FICHA TÉCNICA

- **DENOMINACIÓN:** *Test de Abreación para Evaluar la Creatividad (TAEC).*
- **AUTOR:** Dr. Saturnino DE LA TORRE DE LA TORRE.
- **TIPO DE INSTRUMENTO:** Test gráfico-inductivo de compleción de figuras.
- **FORMA DE APLICACIÓN:** Colectiva e individual.
- **EDAD DE APLICACIÓN:** Desde preescolar hasta edad adulta.
- **ÁMBITO DE APLICACIÓN:** Orientación escolar y profesional. Diagnóstico.
- **DURACIÓN:** Variable según edad y estilo de los sujetos. Realizable entre 5 y 30 minutos.
- **FACILIDAD DE APLICACIÓN:** Carece de instrucciones específicas, pudiendo ser utilizado por cualquier profesor sin conocimientos previos sobre el tema. Tampoco presenta dificultades en la realización por parte del sujeto, por cuanto tiene plena libertad en la forma de realizarlo. Solamente se da esta instrucción: *"Pon a prueba tu creatividad. Realiza un dibujo con estas figuras. Tómate el tiempo que precises e indícalo al terminar."*
- **VALORACIÓN:** Se utilizan dos criterios: global y analítico. Una estimación global de la prueba nos permite situar rápidamente al sujeto en un nivel Bajo, Medio o Alto en cada uno de los factores. Una valoración analítica de cada una de las figuras nos permitirá cuantificar los resultados y llevar a cabo estudios comparativos y correlacionales.
- **SIGNIFICACIÓN:** Ideado inicialmente para evaluar el control de la tensión al cierre, permite valorar asimismo los factores de originalidad, elaboración,

fantasía, conectividad, alcance, expansión, riqueza, habilidad gráfica, morfología de la imagen, estilo.

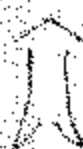
- **OBJETO:** Esta prueba no pretende medir la creatividad como atributo cuantificable de la personalidad, ni ofrecer un coeficiente numérico semejante al C.I. Su objetivo es ayudar al profesor a valorar la creatividad desde diversos ángulos proponiendo categorías que permitan diferenciar a los sujetos.
- **MATERIAL:** Hoja con las figuras a terminar por el sujeto, plantillas para la corrección de la expansión figurativa, la puntuación individual y en grupo y muestrario realizado por diversas personas como pautas orientadoras para ejemplificar la valoración.
- **FORMAS:** Cuenta con dos formas: A y B. La forma B es más recomendable por estar más elaborada.
- **CARACTERIZACIÓN:** Se trata de un instrumento caracterizado por la simplicidad, brevedad, economía de recursos, de fácil aplicación y comprensión así como adecuación a cualquier edad y nivel. Tiene un alto valor motivante. El alumno se siente interesado por la realización de su prueba.
- **SUGERENCIAS:** Es recomendable que el profesor realice y corrija su prueba antes de pasarla. Ello le ayudará a evaluar mejor las realizaciones de sus alumnos.
- **EDICIÓN:** © del autor.

Fuente: DE LA TORRE, Saturnino. Evaluación de la Creatividad. Madrid : Editorial Escuela Española. 1991.p.13-14.

TAEC Forma B.

NOMBRE _____ APELLIDOS _____ Curso _____ Grado _____ ECTS _____
 CENTRO _____ Teléfono (indicar país) _____ Fecha _____ Fecha de entrega _____
 DEDICACIÓN _____ Horas a _____ Horas a _____

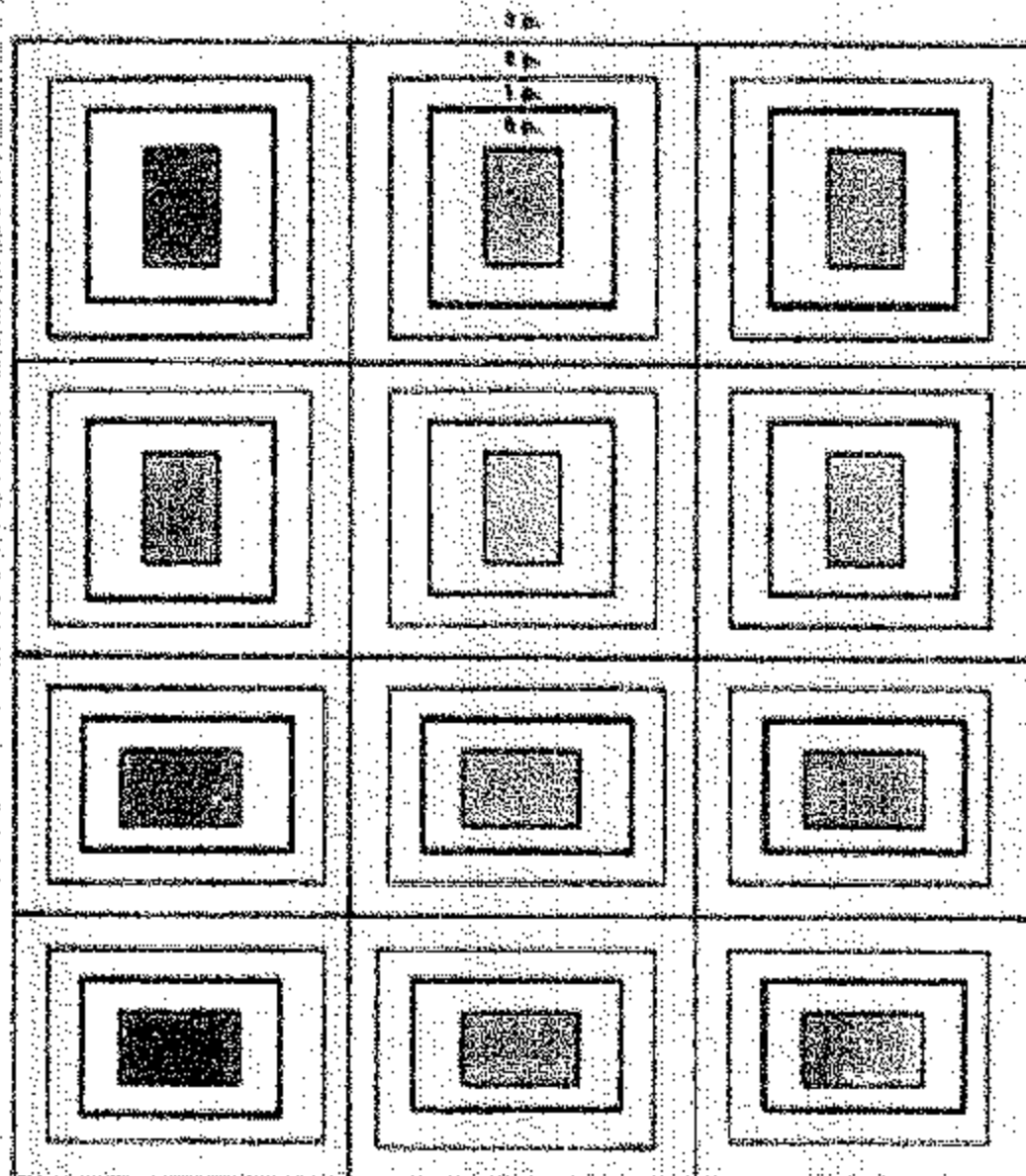
Para la prueba se creará el 23. Rótulo de identificación para el alumno. El alumno elige el grupo que quiere y se le indica al terminar.



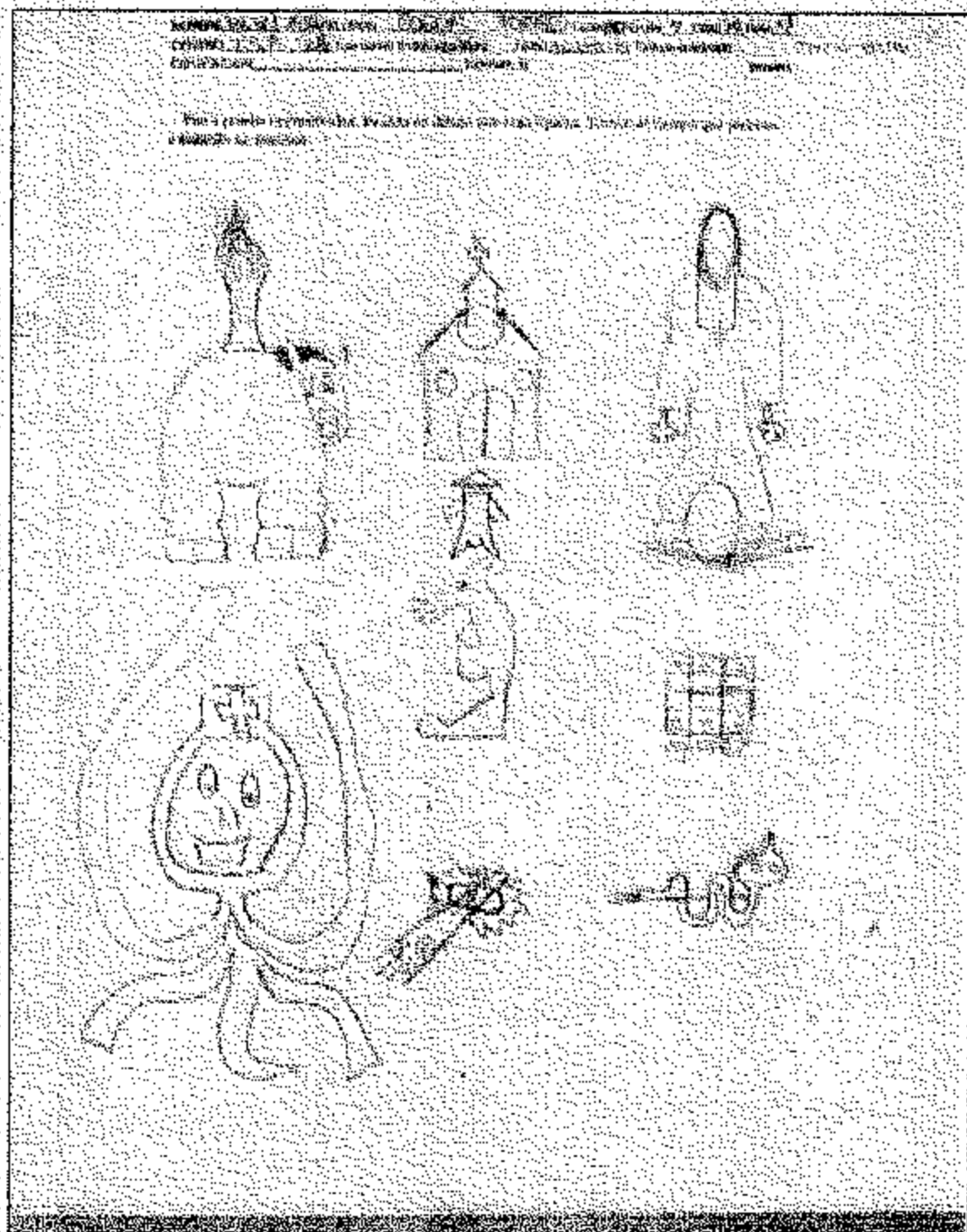
Plantilla de corrección de la Expansión Figurativa.

PLANTILLA DE CORRECCION de la EXPANSION FIGURATIVA

UTILIZACION DE LA PLANTILLA: Ajuste los dos puntos superiores sobre el centro de la primera y última cifra de la primera línea (palabras NUMERO y SERA) y el círculo inferior sobre el punto del número inferior derecho.



Test Aplicado



PLANTILLA PARA LA EVALUACIÓN INDIVIDUAL DEL T.A.E.C.

Sujeto: Daniel Cogua

Curso: 804

Sexo: M

Tiempo:

V. GLOBAL

VALORACIÓN ANALÍTICA
FIGURAS

FACTORES:	I	II	III	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Total	D.
1. Resistencia al Cierre																	
2. Originalidad (Or)																	
3. Elaboración (El)																	
4. Fantasía (Fa)																	
5. Conectividad (Co)																	
6. Alcance L. (Al)																	
7. Expansión F. (EP)																	
8. Riqueza E. (RE)																	
9. Habilidad G. (HG)																	
10. Morfología L. (ML)																	
11. Estilo C. (EC)																	